

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI REMAJA  
BERMAIN GAME ONLINE  
(Studi Kasus Di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kecamatan Padang  
Ulak Tanding)**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)  
Dalam Ilmu Dakwah



**OLEH**

**EDO ALBIANSAH**

**NIM : 18661006**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN PENYULUHAN ISLAM**

**FAKULTAS USHULUDIN, ADAB DAN DAKWAH**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**

**IAIN CURUP 2022 M/1444 H**

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada  
Yth. Rektor IAIN Curup  
Di  
Curup

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa SKRIPSI saudara **Edo Albiansah** (18661006) Prodi Bimbingan dan Penyuluhan Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah yang berjudul: (*Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Remaja Bermain Game Online di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kecamatan Padang Ulak Tanding*) sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Curup, 28 Juli 2022

**Pembimbing I**



**Dr. Ngadri Yusro, M. Ag**  
NIP. 196902061995031001

**Pembimbing II**



**Dita Verolyna, M. I. Kom**  
NIP. 19851216 201903 2 004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH  
Jalan AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010  
Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> Email : [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

**PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA**

Nomor : 234 /In.34/FU/PP.00.9/08/2022  
Nama : Edo Albiansah  
NIM : 18661006  
Fakultas : Ushuluddin Adab Dan Dakwah  
Judul : Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Bermain Game Online Studi Kasus Di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kecamatan Padang Ulak Tanding

Telah dimunaqsyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada :

Hari /Tanggal : Senin 08 Agustus 2022  
Pukul : 09:20  
Tempat : Ruang Dosen

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagian syarat-syarat, guna memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang ilmu Dakwah.

**TIM PENGUJI**

Ketua

  
Dr. H. Ngadri Yusro, M.Ag  
NIP. 19690206 199503 1 001

Sekretaris

  
Dita Verolyma, M.I.Kom  
NIP. 19851216 201903 2 004

Pengujii I

  
Anrial, MA  
NIDN. 2003018101

Pengujii II

  
Nur Choliz, M.Ag  
NIP. 19920424 201903 1 013

Mengetahui  
Dekan,

  
  
Dr. H. Nelson, S.Ag., M.Pd.I  
NIP. 19690504 199803 1 006

### PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Edo Albiansah

NIM : 18661006

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Program Studi : Bimbingan dan Penyuluhan Islam

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, 20 Juli 2022

Penulis



**Edo Albiansah**  
Nim. 18661006

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah, segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT tuhan semesta alam Yang menguasai hari pembalasan dan yang senantiasa melimpahkan rahmat dan juga hidayahnya dalam langkah-langkah kecil kehidupan kita semua. Rabblah yang senantiasa memberikan ketenangan, kemudahan dan kekuatan yang tidak terbatas. Sehingga dengan ridhonya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Remaja Bermain Game Online di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kecamatan Padang Ulak Tanding. Shalawat dan salam selalu selalu tercurahkan kepada Rasul Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari zaman jahiliyah menuju zaman yang terang menderang seperti saat ini.

Dalam penulisan ini tentunya penulis banyak dibantu dan dibimbing oleh berbagai pihak, maka dari itu sudah sepatutnya penulis banyak berterima kasih terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsa, M.Pd.I selaku Rektor IAIN Curup.
2. Bapak Dr. Ngadri Yusro, M.Ag selaku Wakil Rektor II dan juga menjadi selaku pembimbing I
3. Bapak Dr. Nelson, S.Ag.,M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Curup.
4. Bapak Dr. Rahmat Iswanto, M. Hum selaku Wakil Dekan I
5. Ibu Bakti Komalasari, M.Pd selaku wakil Dekan II.

6. Bapak Anrial, MA selaku ketua Program Studi Bimbingan dan Penyuluhan Islam IAIN Curup.
7. Ibu Dita Verolyna, M. I. Kom selaku pembimbing II.
8. Semua dosen Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Curup yang telah mendidik dan membimbing untuk menempuh perkuliahan.
9. Bapak, Ibu serta seluruh anggota keluarga yang selalu mendukung penulis baik secara materi, do'a dan motivasi.
10. Teman-teman seperjuanganku Prodi Bimbingan Penyuluhan Islam.

Kepada mereka semua tidak ada sesuatu yang dapat penulis berikan sebagai imbalan, kecuali do'a semoga Allah selalu membalas kebaikannya dengan balasan yang lebih banyak dan lebih baik.

Skripsi yang kecil ini dibuat dengan usaha maksimal dari keterbatasan kemampuan penulis. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangan baik dari segi isi maupun tulisan. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan di masa yang akan datang.

Curup, 28 Juli 2022

Edo Albiansah  
NIM. 18661006

## MOTTO

**“Sebaik-Baik Manusia Adalah Yang Bermanfaat Untuk Orang Lain”**

**(HR. At-Tabrani)**

وَالْعَصْرِ ﴿١﴾ إِنَّ الْإِنْسَانَ لِرَبِّهِ لَكَنُفٍ ﴿٢﴾ إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ

وَتَوَّاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَّاصَوْا بِالصَّبْرِ ﴿٣﴾

1. Demi masa.
2. Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian,
3. kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran.

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan Alhamdulillah, skripsi ini penulis persembahkan untuk:

- a. Orang tua sebagai tanda bakti, dan rasa terimakasih, saya persembahkan karya ini kepada yang tercinta Ibu Panca Karsa dan Bapak Musmulyadi yang telah memberikan kasih sayang, semangat dan cinta kasih yang tidak mungkin dapat terbalas hanya karena selembar kertas yang bertuliskan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat ibu dan bapak bahagia. Terimakasih ibu dan bapak yang tak pernah henti dalam menyematkan segala kebaikan untukku di sela-sela do'anya.
- b. Kakakku Zaliadi Ariansyah, terimakasih kalian adalah salah satu dari banyak alasan untuk semangat kesuksesanku dan terimakasih atas do'a.
- c. Sahabatku Edwin Romansa, Paizal, Arli, Sobri, Intan Lia Lestari dan Tiara Zelvia yang sama-sama berjuang demi cita-cita kita dan selalu saling memberi motivasi satu sama lain dari awal sampai akhir.
- d. Prodi tercinta Bimbingan dan Penyuluhan Islam dan almamaterku serta para dosen Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah yang telah banyak memberikan ilmu dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini sampai akhir.

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI REMAJA BERMAIN GAME  
ONLINE DI DUSUN TANJUNG SARI DESA KASIE KASUBUN  
KECAMATAN PADANG ULAK TANDING**

**ABSTRAK**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah faktor-faktor yang mempengaruhi remaja bermain *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor - faktor yang mempengaruhi remaja bermain *game online*. Karena penggunaan *game online* oleh remaja di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun yang semakin meningkat. Sedangkan tujuan penelitian ini untuk mengetahui Faktor-faktor yang mempengaruhi remaja bermain game online Di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kecamatan Padang Ulak Tanding,

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data melalui metode interview (wawancara), metode obsevasi, metode dokumentasi dan metode analisis data. Wawancara dilakukan dengan menanyakan langsung kepada remaja yang menjadi informan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi remaja bermain *game online*, antara lain sebagai berikut : faktor internal yaitu, keinginan, merasa bosan dan jenuh atau antisipasi, kurangnya kontrol dalam diri dan ciri khas. Faktor Eksternal yaitu, Lingkungan, Hubungan Sosial, Harapan orang tua, dan kontrol dan pengawasan dari orangtua.

**Kata Kunci :** *Faktor-faktor, Remaja, Game Online*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
G. Penelitian Terdahulu .....	9
H. Sistematika Penelitian .....	10
<b>BAB II. KERANGKA TEORI</b>	
A. Pengertian Pengaruh.....	11
B. Masa Remaja.....	11
1. Pengertian Masa Remaja.....	14
2. Ciri –ciri Remaja.....	19
3. Tahap Perkembangan Remaja.....	21
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi remaja kecanduan	

<i>game online</i> .....	22
C. <i>Game Online</i> .....	24
1. Pengertian <i>Game Online</i> .....	24
2. Jenis-jenis <i>Game Online</i> .....	27
3. <i>Game Online Free Fire</i> .....	28

### **BAB III. METODOLOGI PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	34
B. Subjek Penelitian .....	34
C. Jenis Data dan Sumber Data .....	35
D. Metode Pengumpulan Data .....	36
E. Metode Analisis .....	37
F. Triangulasi .....	38

### **BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Gambaran Umum Wilayah Penelitian .....	41
B. Profil Informan .....	48
C. Penggunaan <i>Game Online</i> Di Dusun Tanjung Sari .....	52
D. Pembahasan .....	61
1. Faktor-faktor yang mempengaruhi remaja bermain <i>game online</i> .....	61

### **BAB V. PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	68
B. Saran .....	69
Daftar Kepustakaan .....	70
Lampiran-Lampiran .....	

## **DAFTAR TABEL**

4.1 Masa Jabatan dan Nama Kepala Desa Kasie Kasubun .....	43
4.2 Daftar Nama Dusun Di Desa Kasie Kasubun .....	45
4.3 Jumlah Penduduk Di Desa Kasie Kasubun.....	46
4.4 Jumlah Jiwa Berdasarkan mata Pencaharian.....	47
4.5 Jumlah Kepala Keluarga Berdasarkan Tingkat Pendidikan.....	48
4.6 Kepercayaan.....	48

## DAFTAR GAMBAR

1.1 Karakter dalam <i>Game Online Free Fire</i> .....	33
1.2 Macam-macam Senjata dalam <i>Game Online Free Fire</i> .....	34

## **DAFTAR BAGAN**

4.1 Struktur Pemerintahan Desa Kasie Kasubun .....	49
--	----

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Di zaman sekarang kecanggihan teknologi komunikasi mengalami perkembangan begitu cepat. Peranan teknologi komunikasi sangat berpengaruh dalam aktivitas kehidupan sekarang ini karena dengan adanya teknologi komunikasi mempermudah dalam mencari dan memperoleh informasi dari berbagai sumber maupun bertukar informasi dari jarak jauh. Teknologi komunikasi ini yang biasa disebut dengan Handphone atau Smartphone.

Handphone adalah satu diantara banyaknya teknologi komunikasi buah dari kemajuan dan perkembangan teknologi. Pada awalnya handphone tanpa kabel (*nirkabel*) hanyalah sebuah alat komunikasi jarak jauh yang kemudian mengalami perkembangan hingga menjadi sebuah gawai yang canggih. Kecanggihannya tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga dapat merekam video, memotret atau mengambil photo, bermain *game online* dan *offline*, mendengarkan musik dan yang paling hebat adalah dapat mengakses internet yang sekarang populer disebut *smartphone*.

*Smartphone* tidak hanya beredar dikalangan orang dewasa dan remaja, tetapi juga anak-anak. Dengan berjalannya waktu, masyarakat milenial termasuk anak-anak tidak bisa lepas dari *smartphone* atau ponsel pintar yang semakin

populer. Sehingga sekarang bukan lagi hal apabila anak-anak berusia balita bahkan belum sekolah saat ini sudah menggunakan *smartphone*.<sup>1</sup>

*Smartphone* atau telepon pintar merupakan telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer dan contoh manfaat *smartphone* dari sisi software adalah tersedianya layanan akses data. Layanan ini dapat dimanfaatkan oleh setiap *smartphone* untuk memungkinkan penggunanya terhubung setiap saat kapanpun dan dimanapun mereka dengan konektivitas internet.<sup>2</sup>

*Internet* merupakan lambang dari perkembangan dan kemajuan zaman di era globalisasi. Sehingga, hal ini menyebabkan setiap orang terus berupaya untuk mengikuti setiap perkembangan teknologi yang ada. Mulai dari kalangan dewasa sampai remaja bahkan anak-anak berusaha mengaplikasikan kecanggihan internet untuk aktivitas sehari-hari.

Kebanyakan remaja di sekitar kita menggunakan internet untuk melihat situs-situs yang menyajikan hal-hal yang tidak senonoh dan hanya untuk bermain *game online*.

Di zaman sekarang ini, kata *game online* sesuatu yang tidak asing lagi di telinga kaum remaja. Permainan online atau *game online* ini sudah tumbuh subur di mana-mana. Dengan hadirnya *smartphone* yang semakin canggih

---

<sup>1</sup> Ita Paridawati, Musnar Indra Daulay, dan Rizki Amalia, "Persepsi Orangtua Terhadap Penggunaan Smartphone pada Anak Usia Dini di Desa Indrasakti Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar," *Journal on Teacher Education* 2, no. 2 (11 Maret 2021): 28–34, <https://doi.org/10.3100/jote.v2i2.1329>.

<sup>2</sup> Paridawati, Daulay, dan Amalia.

menawarkan berbagai macam permainan online atau *game online*. *Game online* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu bersamaan yang saling terhubung melalui jaringan internet.<sup>3</sup>

Permainan online disaat ini telah menjadi trend baru yang banyak diminati oleh seluruh golongan.<sup>4</sup> Permainan *game online* yang menggunakan *smartphone* begitu cepat memengaruhi remaja. Para remaja berpindah memainkan *game online* dan meninggalkan permainan tradisional, disebabkan permainan *game online* lebih menarik dan mempunyai tantangan tersendiri bagi remaja.<sup>5</sup> Bahkan *game online* menjadi gaya hidup atau *life style* kekinian bagi beberapa kalangan seperti kalangan remaja.<sup>6</sup>

*Game online free fire* tidak sedikit dimainkan oleh anak remaja. Masa remaja merupakan masa peralihan dari kanak-kanak menuju remaja telah tidak bisa dikatakan sebagai kanak-kanak tapi ia masih belum lumayan matang untuk dikatakan sebagai dewasa. Usia masa remaja ialah anantara 12 sampai 21 tahun.<sup>7</sup>

Remaja ialah individu yang terletak dalam proses perkembangan, yaitu berkembang ke arah kemandirian serta kematangan. Proses perkembangan

---

<sup>3</sup> Sukron Habibi Harahap dan Zaka Hadikusuma Ramadan, "Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 1304–11, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.895>.

<sup>4</sup> Indah Dhamayanthie, "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa Akamigas Balongan," *Jurnal Rekayasa, Teknologi, dan Sains* 4, no. 1 (2020): hlm.14.

<sup>5</sup> Atifah Kurniasari, "DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PELAKSANAAN IBADAH REMAJA DI DUSUN SIMPANG ROWO DESA DADAPAN KECAMATAN SUMBEREJO KABUPATEN TANGGAMUS" (PhD Thesis, UIN Raden Intan Lampung, 2019), hlm.19.

<sup>6</sup> Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online terhadap Remaja," *JURNAL CURERE* 1, no. 1 (17 Oktober 2017): hlm.29, <https://doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>.

<sup>7</sup> Dr Hj Hasnil Aida Nasution MA, *PATOLOGI SOSIAL DAN PENDIDIKAN ISLAM KELUARGA* (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2020).

remaja terkadang tidaklah searah dengan potensi fitrah, karena banyaknya yang menjadi faktor penghambat yang mengalaminya baik itu bersifat internal yaitu berasal dari diri remaja itu sendiri maupun faktor eksternal ialah berasal dari lingkungan seperti pergaulan, nilai-nilai yang terdapat dalam masyarakat, kondisi keluarga dan lain sebagainya.<sup>8</sup>

Usia remaja menjadi fase pertumbuhan yang cenderung labil dan rentan terhadap berbagai macam pengaruh.<sup>9</sup> Karena itu, remaja memerlukan arahan dan bimbingan untuk mencapai kematangan tersebut karena para remaja kurang memiliki wawasan dan pemahaman tentang diri dan lingkungan disekitarnya.<sup>10</sup>

Berbagai macam *game online* yang sering dimainkan di kalangan *gamer* atau pemain game seperti *Mobile Legend (ML)*, *Free Fire (FF)*, dan *Player Unknown's Battle Ground (PUBG)*<sup>11</sup> merupakan game yang dapat di instal di layanan *google play store*.

Berdasarkan observasi awal peneliti menemukan banyak remaja yang bermain game online. Kemudian setelah melakukan wawancara dengan *player game online*, maka di dapatkan data bahwa banyak remaja di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun yaitu dari 60 remaja yang bermain *game online Mobile Legend* berjumlah 4 *player* dan yang bermain *game online free fire* berjumlah 40 *player*. maka penelitian ini yang di fokuskan pada game online yang paling

---

<sup>8</sup> Dr Hj Hasnil Aida Nasution MA.

<sup>9</sup> "INA-Rxiv Papers | Belajar Memahami Bahasa Generasi Milenial," hlm. 2, diakses 13 Desember 2021, <https://osf.io/preprints/inarxiv/sxhp8/>.

<sup>10</sup> Dr Hj Hasnil Aida Nasution MA, *PATOLOGI SOSIAL DAN PENDIDIKAN ISLAM KELUARGA*.

<sup>11</sup> Harahap dan Ramadan, "Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," hlm.1305.

banyak dimainkan di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun ialah *game free fire*.<sup>12</sup>

*Game online Free Fire* merupakan satu dari banyak *game online* yang membuat para pemainnya ingin terus bermain. *Garena Free Fire* atau FF merupakan permainan *battle royale game* besutan 111 Dots Studio di Vietnam dan Diterbitkan Oleh Garena.<sup>13</sup> *Garena* merupakan *platform* hiburan digital, yang mengembangkan dan menerbitkan komputer *online* dan konten digital seluler di Asia Tenggara serta Taiwan. Didirikan di Singapura pada 2009, oleh Chairman dan Group.

CEO Garena disaat ini adalah Forrest Li. *Free Fire* secara formal diluncurkan oleh Garena pada 30 september 2017. Hingga sekarang *Free Fire* dapat dimainkan pada platform *iOS* (*iPhone OS* merupakan sistem operasi fitur bergerak) dan *Android*.<sup>14</sup>

Bermain Game Online yang menggunakan media elektronik sangat cepat mempengaruhi perkembangan remaja didusun tanjung sari ini. Anak remaja beralih untuk memainkan permainan berbasis jaringan dan meninggalkan permainan yang bersifat tradisional, dikarenakan bermain tersebut menjadi permainan yang sangat menarik bagi anak-anak.

Dampak negatif yang terjadi tidak hanya meninggalkan permainan tradisional namun juga dampak dengan adanya handphone android ini yang

---

<sup>12</sup> Observasi awal 1 September 2021.

<sup>13</sup> “*Garena Free Fire*,” dalam *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, 21 April 2021, [https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Garena\\_Free\\_Fire&oldid=18279412](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Garena_Free_Fire&oldid=18279412).

<sup>14</sup> “*Garena Free Fire*.”

memiliki permainan Game Online mempengaruhi kegiatan ibadah para remaja ini, sehingga menjadi hal yang kurang baik jika hal tersebut terus-menerus dilakukan bagi generasi masa depan desa tersebut.

Dampak yang bermain game dapat mengurangi waktu belajar, menjadi tertutup, dua kali lebih hyper aktif, mudah gelisah dan depresi. *Bermain* juga memiliki dampak positif bagi anak yaitu, dapat mengenalkan teknologi komputer, melatih konsentrasi, dan merangsang keterampilan bagi kehidupan mereka.<sup>15</sup>

Banyak remaja yang bermain game online kemudian menjadi ketagihan dan kecanduan. Akibatnya, remaja sampai melupakan banyak hal yang lebih penting daripada *game online* seperti belajar, kesehatan dan bahkan beribadah karena waktunya terbuang hanya untuk bermain game online, Kemudian remaja menghabiskan banyak uang untuk membeli berbagai item, karakter, skin karakter maupun skin senjata, remaja yang mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas, dan yang lebih parahnya hilangnya akhlak remaja terhadap orangtuanya yang menegurnya.

Berdasarkan obsevasi peliti dan banyaknya dampak yang di timbulkan dari bermain *game online* maka Salah satu langkah yang ditempuh untuk mempelajari secara mendalam mengenai permasalahan tersebut, maka butuh diadakannya penelitian dengan judul **“Faktor-faktor yang memengaruhi Remaja Bermain Game Online Di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kecamatan Padang Ulak Tanding”**.

---

<sup>15</sup> Samuel Henry, *Cerdas dengan Game : Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010), 5–6.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Banyaknya remaja yang bermain *game online free fire* di Dusun IV Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun.
2. Adanya faktor yang mempengaruhi remaja bermain *game online*.

## **C. Batasan Masalah**

Peneliti dalam mengumpulkan bahan riset ini tidak cuma dari uraian diri sendiri naum juga dibantu oleh berbagai pihak. Supaya tidak keluar dari pokok kasus maka peneliti melakukan pembatasan dalam masalah ini dengan Faktor-faktor yang memengaruhi Remaja Bermain *Game Online* Di Dusun Tanjung Sari Desa Kaise Kasubun Kecamatan Padang Ulak Tanding.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Faktor apa saja yang memengaruhi remaja bermain *game online* Di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kecamatan Padang Ulak Tanding ?

## **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini yaitu Untuk mengetahui, menjelaskan dan menganalisa mengenai faktor internal dan eksternal yang membuat remaja bermain game online.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis.

### **1. Manfaat secara Teoritis**

1. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran. sehingga dapat menjadi penunjuk arah untuk para remaja agar memilah game yang bernilai positif.
2. Diharapkan buah dari penelitian ini dapat dijadikan sebuah masukan untuk menginspirasi remaja sekarang dan masa yang akan tiba.

### **2. Manfaat secara Praktis**

1. Penelitian ini diharapkan dapat menyumbang atau menjadi tambahan informasi untuk para peneliti setelahnya. Diharapkan dari hasil penelitian ini akan menambah khasanah keilmuan serta dapat memanfaatkan waktu yang ada untuk aktivitas yang lebih bermanfaat.
2. Diharapkan buah dari penelitian ini bisa menjadi bahan pertimbangan bagi orang tua dalam memberikan kebebasan remaja dalam menggunakan handphone.
3. Untuk pihak lainnya diharapkan buah dari penelitian ini bisa membantu dalam menyajikan informasi guna untuk mengadakan penelitian serupa.

## G. Penelitian Terdahulu

Untuk penelitian terdahulu Dari Faktor-faktor yang Mempengaruhi Remaja Bermain *Game Online* Di Dusun Tanjung sari, Desa Kasie Kasubun, Kecamatan Padang Ulak Tanding yaitu :

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Shelly Furqan, jurusan komunikasi penyiaran islam dengan judul “ Model Komunikasi Pemain *Game Online Free fire* ( Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu” dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif yang mengkaji komunikasi mahasiswa dan pesan komunikasi verbal dalam *game online free fire* mewarnai pesan komunikasi.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Faiq Khoridatul Izza, Program Studi Agama-Agama dengan judul “Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari” dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui dampak game online pada perilaku keagamaan remaja.
- c. Penelitian yang dilakukan oleh Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra, Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Raden Intan Lampung dengan judul “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016” dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif yang berfokus faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik.

## H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini ialah sebagai berikut :

Bab I. Pendahuluan menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, penelitian terdahulu

Bab II. Kerangka Teori bagian ini menjelaskan secara detail, disertai dengan kerangka berfikir.

Bab III. Gambaran Umum Objek Penelitian pada bagian ini menggambarkan secara detail objek penelitian, dengan menjelaskan tentang apa dan siapa yang menjadi objek penelitian.

Bab IV. Hasil Penelitian Dan Analisis pada bagian ini memaparkan secara empiris temuan penelitian dan menganalisis temuan tersebut.

Bab V. Kesimpulan Dan Saran pada bagian ini mengurai secara padat dan singkat kesimpulan penelitian dan memaparkan secara singkat saran yang dirumuskan peneliti yang ditujukan sebagai rekomendasi bagi peneliti selanjutnya.

Daftar Pustaka. Bagian ini memuat semua sumber literatur yang digunakan dalam penulisan laporan penelitian.

Lampiran. Bagian ini memuat berbagai macam keterangan/informasi yang dibuat dan diperoleh selama pelaksanaan penelitian.

## BAB II

### KERANGKA TEORI

#### A. Pengertian Pengaruh

Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.<sup>16</sup> Dari pengertian di atas telah dikemukakan sebelumnya bahwa pengaruh adalah merupakan sesuatu daya yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain.<sup>17</sup>

Pengaruh adalah suatu keadaan ada hubungan timbal balik, atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang di pengaruhi. Dua hal ini adalah yang akan dihubungkan dan dicari apa ada hal yang menghubungkannya. Di sisi lain pengaruh adalah berupa daya yang bisa memicu sesuatu, menjadikan sesuatu berubah. Maka jika salah satu yang disebut pengaruh tersebut berubah, maka akan ada akibat yang ditimbulkannya.<sup>18</sup>

#### B. Masa Remaja

##### 1. Pengertian Masa Remaja

Kata "remaja" berasal dari bahasa Inggris yaitu *adolescere* yang berarti tumbuh ke arah keatangan.<sup>19</sup> Menurut Larson dkk, mendefinisikan

---

<sup>16</sup> "Hasil Pencarian - KBBI Daring," diakses 1 Maret 2022, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengaruh>.

<sup>17</sup> Anang Sugeng Cahyono, "PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL MASYARAKAT DI INDONESIA," *Publiciana* 9, no. 1 (2016): hlm. 142.

<sup>18</sup> Cahyono, hlm. 142.

<sup>19</sup> Sarlito Wirawan Sarwono, *Psikologi remaja* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2000), hlm.11.

masa remaja sebagai periode transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa.<sup>20</sup> Menurut Papalia dan Olds mendefinisikan masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluhan tahun.<sup>21</sup>

Menurut Adams dan Gllota mendefinisikan masa remaja meliputi usia antara 11 hingga 20 tahun. Adapun Hurlock membagi masa remaja menjadi masa remaja awal (13 hingga 16/17 tahun) dan masa remaja akhir (16 atau 17 tahun hingga 18 tahun). Masa remaja awal dan akhir dibedakan oleh Hurlock karena pada masa remaja akhir individu telah mencapai transisi perkembangan yang lebih mendekati masa dewasa.<sup>22</sup>

WHO mendefinisikan tentang remaja yang lebih konseptual. Dalam definisi tersebut. Dalam definisi tersebut di kemukakan tiga kriteria, yaitu biologis, psikologis, dan sosial-ekonomi, sehingga secara lengkap definisi tersebut berbunyi sebagai berikut :

Remaja merupakan suatu masa dimana :

- a. Individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual.
- b. Individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa.

---

<sup>20</sup> John W. Santrock, *Adolescence*, 11th ed (Boston: McGraw-Hill, 2007), hlm.20.

<sup>21</sup> Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Kencana, t.t.).hlm.219

<sup>22</sup> Jahja.hlm.220

- c. Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri.<sup>23</sup>

Menurut Al Amin, bahwa klasifikasi usia menurut Kementerian Kesehatan<sup>24</sup> sebagai berikut:

1. Masa Balita: 0–5 Tahun;
2. Masa Kanak-Kanak: 5–11 Tahun
3. Masa Remaja Awal: 12–16 Tahun.
4. Masa Remaja Akhir: 17–25 Tahun.
5. Masa Dewasa Awal: 26–35 Tahun.
6. Masa Dewasa Akhir: 36–45 Tahun.
7. Masa Lansia Awal: 46–55 Tahun.
8. Masa Lansia Akhir: 56–65 Tahun.
9. Masa Manula: > 65 Tahun.

Selanjutnya tahap perkembangan remaja dalam klasifikasi umur dibagi menjadi 3 (tiga)<sup>25</sup>, yaitu :

1. Masa remaja awal (usia 10-13 tahun)
2. Masa remaja pertengahan (usia 14-17 tahun)
3. Masa remaja akhir atau dewasa muda (usia 18-24 tahun)

---

<sup>23</sup> Sarwono, *Psikologi remaja*, hlm.11-12.

<sup>24</sup> Lukman Nul Hakim, “Urgensi revisi undang-undang tentang kesejahteraan lanjut usia,” *Sumber* 17 (2020): hlm.48.

<sup>25</sup> “Pengertian Remaja dan Tahap Perkembangannya yang Harus Dipahami,” diakses 10 Maret 2022, <https://www.sehatq.com/artikel/memahami-pengertian-remaja-dan-tahap-perkembangannya>.

## 2. Ciri-ciri Remaja

Sepertihalnya pada semua periode yang penting, sela rentang kehidupan masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan periode sebelumnya dan sesudahnya. Masa remaja ini, selalu merupakan masa-masa sulit bagi remaja maupun orangtuanya. Menurut Sidik Jatmika,<sup>26</sup> kesulitan itu berangkat dari fenomena remaja sendiri dengan beberapa perilaku khusus; yakni:

1. Remaja mulai menyampaikan kebebasannya dan haknya untuk mengemukakan pendapatnya sendiri. Tidak terhindarkan, ini dapat menciptakan ketegangan dan perselisihan, dan bias menjauhkan remaja dari keluarganya.
2. Remaja lebih mudah dipengaruhi oleh teman-temannya daripada ketika mereka masih kanak-kanak. Ini berarti bahwa pengaruh orangtua semakin lemah. Anak remaja berperilaku dan mempunyai kesenangan yang berbeda bahkan bertentangan dengan perilaku dan kesenangan keluarga. Contoh-contoh yang umum adalah dalam hal mode pakaian, potongan rambut, kesenangan musik yang kesemuanya harus mutakhir.
3. Remaja mengalami perubahan fisik yang luar biasa, baik pertumbuhannya maupun seksualitasnya. Perasaan seksual yang mulai muncul bisa menakutkan, membingungkan dan menjadi sumber perasaan salah dan frustrasi.

---

<sup>26</sup> Khamim Zarkasih Saputro, "Memahami Ciri Dan Tugas Perkembangan Masa Remaja," *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama* 17, no. 1 (2017): hlm.26, <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v17i1.1362>.

4. Remaja sering menjadi terlalu percaya diri (over confidence) dan ini bersama-sama dengan emosinya yang biasanya meningkat, mengakibatkan sulit menerima nasihat dan pengarahan orangtua.

Selanjutnya, Sidik Jatmika,<sup>27</sup> menjelaskan adanya kesulitan yang sering dialami kaum remaja yang betapapun menjemukan bagi mereka dan orangtua, merupakan bagian yang normal dari perkembangan remaja itu sendiri. Beberapa kesulitan atau bahaya yang mungkin dialami kaum remaja antara lain:

1. Variasi kondisi kejiwaan. Suatu saat mungkin ia terlihat pendiam, cemberut, dan mengasingkan diri, tetapi pada saat yang lain terlihat sebaliknya, periang, berseri-seri dan yakin. Perilaku yang sulit ditebak dan berubah-ubah ini bukanlah sesuatu yang abnormal. Hal ini hanyalah perlu diperhatikan dan menjadi kewaspadaan bersama manakala telah menjerumuskan remaja dalam kesulitan-kesulitan di sekolah atau kesulitan dengan teman-temannya.
2. Rasa ingin tahu seksual dan coba-coba. Hal ini merupakan sesuatu yang normal dan sehat. Rasa ingin tahu seksual dan bangkitnya rasa birahi adalah normal dan sehat. Ingat, perilaku tertarik pada seks sendiri juga merupakan ciri yang normal pada perkembangan masa remaja. Rasa ingin tahu seksual dan birahi jelas menimbulkan bentuk-bentuk perilaku seksual.

---

<sup>27</sup> Saputro, hlm.26-27.

3. Membolos.
4. Perilaku anti sosial, seperti suka mengganggu, berbohong, kejam dan menunjukkan perilaku agresif. Penyebabnya mungkin bermacam-macam dan banyak tergantung pada budayanya. Akan tetapi, penyebab yang mendasar adalah pengaruh buruk teman, dan pendisiplinan yang salah dari orangtua, terutama bila terlalu keras atau terlalu lunak – dan sering tidak ada sama sekali.
5. Penyalahgunaan obat bius.
6. Psikosis, bentuk psikosis yang paling dikenal orang adalah skizofrenia (setengah gila hingga gila beneran).

Dari berbagai penjelasan di atas, dapatlah dipahami tentang berbagai ciri yang menjadi kekhususan remaja. Menurut Hurlock, E.B Ciri-ciri tersebut adalah :<sup>28</sup>

1. Masa remaja sebagai periode yang penting

Pada periode remaja, baik akibat langsung maupun akibat jangka panjang tetaplah penting. Perkembangan fisik yang begitu cepat disertai dengan cepatnya perkembangan mental, terutama pada masa awal remaja. Semua perkembangan ini menimbulkan perlunya penyesuaian mental serta perlunya membentuk sikap, nilai, dan minat baru.

2. Masa remaja sebagai periode peralihan

Pada fase ini, remaja bukan lagi seorang anak dan bukan juga orang dewasa. Kalau remaja berperilaku seperti anak-anak, ia akan diajari

---

<sup>28</sup> Saputro, hlm.27-28.

untuk bertindak sesuai dengan umurnya. Kalau remaja berusaha berperilaku sebagaimana orang dewasa, remaja seringkali dituduh terlalu besar ukurannya dan dimarahi karena mencoba bertindak seperti orang dewasa. Di lain pihak, status remaja yang tidak jelas ini juga menguntungkan karena status memberi waktu kepadanya untuk mencoba gaya hidup yang berbeda dan menentukan pola perilaku, nilai, dan sifat yang paling sesuai bagi dirinya.

3. Masa remaja sebagai periode perubahan

Tingkat perubahan dalam sikap dan perilaku selama masa remaja sejajar dengan tingkat perubahan fisik. Selama awal masa remaja, ketika perubahan fisik terjadi dengan pesat, perubahan perilaku dan sikap juga berlangsung pesat. Kalau perubahan fisik menurun, maka perubahan sikap dan perilaku juga menurun.

4. Masa remaja sebagai usia bermasalah

Setiap periode perkembangan mempunyai masalahnya sendiri-sendiri, namun masalah masa remaja sering menjadi persoalan yang sulit diatasi baik oleh anak laki-laki maupun anak perempuan. Ketidakmampuan mereka untuk mengatasi sendiri masalahnya menurut cara yang mereka yakini, banyak remaja akhirnya menemukan bahwa penyelesaiannya tidak selalu sesuai dengan harapan mereka.

5. Masa remaja sebagai masa mencari identitas

Pada tahun-tahun awal masa remaja, penyesuaian diri terhadap kelompok masih tetap penting bagi anak laki-laki dan perempuan.

Lambat laun mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan menjadi sama dengan teman-teman dalam segala hal, seperti sebelumnya. Status remaja yang mendua ini menimbulkan suatu dilema yang menyebabkan remaja mengalami “krisis identitas” atau masalah-masalah identitas-ego pada remaja.

6. Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan

Anggapan stereotip budaya bahwa remaja suka berbuat semaunya sendiri atau “semau gue”, yang tidak dapat dipercaya dan cenderung berperilaku merusak, menyebabkan orang dewasa yang harus membimbing dan mengawasi kehidupan remaja yang takut bertanggung jawab dan bersikap tidak simpatik terhadap perilaku remaja yang normal.

7. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistik

Masa remaja cenderung memandang kehidupan melalui kaca mata berwarna merah jambu. Ia melihat dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang ia inginkan dan bukan sebagaimana adanya, terlebih dalam hal harapan dan cita-cita. Harapan dan cita-cita yang tidak realistik ini, tidak hanya bagi dirinya sendiri tetapi juga bagi keluarga dan teman-temannya, menyebabkan meningginya emosi yang merupakan ciri dari awal masa remaja. Remaja akan sakit hati dan kecewa apabila orang lain mengecewakannya atau kalau ia tidak berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkannya sendiri.

#### 8. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa

Semakin mendekatnya usia kematangan yang sah, para remaja menjadi gelisah untuk meninggalkan stereotip belasan tahun dan untuk memberikan kesan bahwa mereka sudah hampir dewasa. Berpakaian dan bertindak seperti orang dewasa ternyata belumlah cukup. Oleh karena itu, remaja mulai memusatkan diri pada perilaku yang dihubungkan dengan status dewasa, yaitu merokok, minum-minuman keras, menggunakan obat-obatan, dan terlibat dalam perbuatan seks bebas yang cukup meresahkan. Mereka menganggap bahwa perilaku yang seperti ini akan memberikan citra yang sesuai dengan yang diharapkan mereka.

### 3. Tahap Perkembangan Remaja

Menurut Sarwono tahap perkembangan remaja dibagi menjadi 3<sup>29</sup>, antara lain:

#### a. Remaja awal

Seorang remaja pada masa ini masih terheran-heran akan perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri dan dorongan-dorongan yang menyertai perubahan-perubahan itu. Pada tahap ini remaja mengembangkan pikiran-pikiran baru, cepat tertarik pada lawan jenis, dan mudah terangsang yang berlebihan.

---

<sup>29</sup> Sarwono, *Psikologi remaja*, hlm.30.

Kepekaan yang berlebih-lebihan ini ditambah dengan berkurangnya kendali terhadap ego yang menyebabkan para remaja awal ini sulit mengerti dan dimengerti oleh orang dewasa.

b. Remaja Madya Atau Tengah

Pada tahap ini remaja sangat membutuhkan teman sebayanya. Remaja pada tahap ini senang jika banyak teman yang menyukainya, ada kecenderungan mencintai diri sendiri atau disebut dengan *narcistic*, dengan menyukai teman-teman yang mempunyai sifat yang sama dengan dirinya.

Selain itu, di tahap ini remaja tak jarang berada dalam kondisi kebingungan karena tidak tahu harus memilih yang mana seperti peka atau tidak peduli, ramai-ramai atau sendiri, optimistis atau pesimistis, ideal atau materialis dan macam sebagainya.

c. Remaja akhir

Menurut Sarwono pada tahap ini adalah masa peralihan menuju dewasa dan ditandai dengan pencapaian lima hal, antara lain :

- a. Minat yang makin mantap terhadap fungsi-fungsi intelek.
- b. Ego mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang lain dan dalam pengalaman-pengalaman baru.
- c. Terbentuk identitas seksual yang tidak akan berubah lagi.
- d. *Egosentrisme* (terlalu memusatkan perhatian pada dirinya sendiri) diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dengan orang lain.

- e. Tumbuh pemisah antara dirinya sendiri (*private self*) dan masyarakat umum (*the public*).

#### **4. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online***

Ada beberapa factor yang mempengaruhi kecanduan *game online*. Menurut Immanuel, mengemukakan bahwa terdapat 2 (dua) faktor yang mempengaruhi seseorang bermain *game online* dapat dilihat dari dalam (internal) dan luar individu (eksteral) yang menyebabkan adiksi remaja terhadap *game online*<sup>30</sup>, antara lain sebagai berikut :

##### **a. Faktor Internal**

1. keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi;
2. rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah;
3. ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*; dan

---

<sup>30</sup> Andri Arif Kustiawan Or S. Pd , M. dan Andy Widhiya Bayu Utomo Or S. Pd , M., *JANGAN SUKA GAME ONLINE: PENGARUH GAME ONLINE DAN TINDAKAN PENCEGAHAN* (Cv. Ae Media Grafika, 2019), hlm.21-22.

4. kurangnya *self control* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

#### **b. Faktor Eksternal**

Sedangkan faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain *game online* pada remaja, sebagai berikut:

1. Lingkungan, lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*;
2. Hubungan Sosial, kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan; dan
3. Harapan, harapan orang tua yang melabung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus- kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Sedangkan menurut Young, ada beberapa faktor yang mempengaruhi kecanduan internet dan *game online*, antara lain :

##### 1. Ciri Khas (*saliency*)

Biasanya dikaitkan dengan pikiran-pikiran yang berlebihan secara mencolok terhadap bermain *game*. Memikirkan bahkan ketika *offline* atau berfantasi mengenai bermain *game* saat harus

berkonsentrasi dengan hal lainnya, bahkan bermain *game* akan menjadi prioritas utama pemain.

2. Penggunaan yang berlebihan (*excessive use*)

Penggunaan atau bermain *game online* yang terlalu banyak biasanya dikaitkan dengan hilangnya pengertian tentang penggunaan waktu atau pengabaian kebutuhan-kebutuhan dasar dalam kehidupannya misalnya makan, tidur, bahkan mandi. Individu biasanya menyembunyikan waktu online dari keluarga atau orang terdekat.

3. Pengabaian Pekerjaan (*neglect to work*)

Individu mengabaikan pekerjaannya karena aktivitas *game online*, produktivitas dan kinerja menurun karena bermain *game online*. Tugas dan pekerjaan akan diabaikan karena pemain lebih memprioritaskan *game online*.

4. Antisipasi (*anticipation*)

Bermain *game online* digunakan sebagai sarana untuk melarikan diri atau mengabaikan sementara masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata pemain. Karena kebiasaan ini, pemain akan terbiasa melarikan diri dari permasalahan melalui *game online* dan lama kelamaan akan menjadi kebiasaan dan mendominasi pemikiran dan bahkan perilakunya. Bermain *game* digunakan sebagai strategi coping dari masalah yaitu sarana untuk melarikan diri atau mengabaikan permasalahan yang terjadi di kehidupan nyata, lama

kelamaan aktivitas internet menjadi aktivitas yang paling penting dalam hidup sehingga mendominasi, pikiran, perasaan dan perilakunya.

5. Mengabaikan akan kehidupan sosial (*neglect to sosial life*)

Pemain akan mengabaikan kehidupan sosialnya dan mengorbankan kegiatan sosial untuk bermain game. Kegiatan bermain game yang dilakukan secara terus menerus akan mengurangi waktu sosialnya.

6. Ketidakmampuan mengontrol diri (*lack of control*)

Ketidakmampuan mengontrol diri akan menimbulkan banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain game online baik dalam intensitas maupun durasi. Penggunaan waktu yang tidak terkontrol akan berakibat buruk pada kesehatan.

## C. Game Online

### 1. Pengertian Game Online

*Game* berasal dari kata bahasa Inggris yang memiliki arti dasar “permainan”. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian “kelincahan intelektual”. *Game online* adalah permainan yang dihubungkan dengan jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi

yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Arti game online dalam bahasa Indonesia adalah permainan daring.<sup>31</sup>

Permainan Daring atau dalam bahasa Inggris *Online game* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah game online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.<sup>32</sup>

Menurut Kim dkk, *Game Online* adalah permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Selanjutnya Wiin dan Fisher mengatakan *multiplayer online game* merupakan pengembangan dari game yang dimainkan oleh satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua

---

<sup>31</sup> "Pengertian Game Online, Sejarah, Hingga Jenisnya," Pelayanan Publik, diakses 19 Juli 2021, <https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/>.

<sup>32</sup> "Permainan daring," dalam *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, 13 Juli 2021, [https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Permainan\\_daring&oldid=18671456](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Permainan_daring&oldid=18671456).

game lain pada umumnya, perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.<sup>33</sup>

Menurut Burhan, *Game Online* adalah Game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game. Dalam memainkan game online terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer yang dapat terhubung dengan koneksi internet.<sup>34</sup>

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan daring atau *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.<sup>35</sup>

Berdasarkan definisi diatas, *game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet) dan *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet.

---

<sup>33</sup> Or dan Or, *JANGAN SUKA GAME ONLINE*.hlm.6

<sup>34</sup> Or dan Or.hlm.6

<sup>35</sup> “Pengertian Game Online, Sejarah, Hingga Jenisnya.”

## 2. Jenis-jenis Game Online<sup>36</sup>

### a. *Battle Royale*

Game jenis ini sangat populer, dan paling banyak dimainkan. Konsep dari *Battle Royale* adalah permainan yang mengajak kalian bersaing dengan ratusan pemain lain untuk bertahan hidup dan berperang. Pemenang ditentukan oleh siapa pemain terakhir yang masih bisa bertahan hidup.

### b. *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA)

*Multiplayer Online Battle Arena* atau MOBA merupakan konsep *game* pertarungan *online* antar dua kelompok atau lebih di satu arena. Kedua tim harus berperang dan sekaligus menjaga benteng pertahanan agar tidak dihancurkan musuh.

### c. *First Person Shooter* (FPS)

First person shooter atau biasa sering disebut game FPS adalah jenis game online yang sangat populer saat ini. Jenis game ini memiliki konsep permainan tembak-menembak dengan sudut pandang orang pertama.

Dalam game jenis ini kamu bisa memilih sendiri karakter yang ingin dimainkan, karena setiap karakter memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam menembak.

---

<sup>36</sup> “Jenis Game Berbagai Genre, Cara Main, Kelebihan dan Kekurangan,” *Telset* (blog), 6 November 2021, <https://telset.id/games/jenis-jenis-game-kelebihan-kekurangannya/>.di akses tanggal 7 januari 07 januari 2022

d. *Real-Time Strategy* (RTS)

*Real-Time Strategy* (RTS) adalah jenis permainan yang membutuhkan konsentrasi tinggi karena kalian dituntut untuk menyusun strategi dengan cepat. Kamu harus menyusun strategi untuk perang sekaligus membangun pertahanan.

e. *Vehicle Simulation*

Jenis game keempat adalah *Vehicle Simulation*. Sesuai namanya permainan ini mengajak kalian untuk mengendarai berbagai jenis transportasi mulai dari bus, truk, kapal laut hingga pesawat terbang.

### 3. **Game Online Free Fire**

Game online mengalami perkembangan sangat pesat seperti *Mobile Legends*, *PUBG Mobile* (*Players Unknown Battle Ground*), *Call of Duty*, *League of Legends*, *Free Fire* dan lain-lain. Dari macam-macam tersebut yang paling diminati oleh kalangan remaja ialah game online free fire.

*Game free fire* adalah game digarap 111dots studio dan diterbitkan oleh garena, dirilis di indonesia pada pada januari 2018. *Free Fire* adalah game atau permainan peperangan beraliran *Battle Royale* dan *TPS* (*Third Person Shooter*) yang mempertemukan 50 pemain di dalam satu map yang luas, dimana setiap pemain diharuskan agar saling membunuh dan menjadi satu-satunya orang yang bisa bertahan hidup untuk menjadi pemenang. *Battle Royal* adalah genre permainan video yang memadukan elemen

bertahan hidup dan eksplorasi dari permainan kesintasan dengan *gameplay* orang terakhir yang bertahan. Sedangkan *Third Person Shooter* adalah jenis game 3D (tiga dimensi) shooter, yang merupakan subgenre dari permainan aksi yang menekankan tantangan membidik dan menembak.<sup>37</sup>

Terdapat tiga mode permainan dalam *Game Online Free Fire* yaitu:

1. Solo : Bermain seorang diri untuk memperoleh kemenangan.
2. Duo : Bermain dalam tim dan satu tim bisa berisi satu orang dan maksimal 2 orang.
3. Squad : Bermain dalam tim dan satu tim bisa berisi hanya satu orang atau dua orang atau tiga orang, dan maksimal 4 orang.

Cara bermain *Game Online Free Fire* pada awal permainan seluruh pemain diterjunkan melalui satu pesawat dan pemain bebas memilih tempat lokasi penerjunan. Pemain harus mencari senjata, alat medis, vest, helm dan lain-lain di tempat penerjunan agar bisa melawan pemain lain dan bertahan hidup. Di tengah-tengah permainan akan ada pesawat yang melintas dan menerjunkan *Airdrop* yaitu berupa kotak besar yang berisi vest atau rompi anti peluru, helm, peluru, senjata spesial seperti *AWM*, *Groza*, dan *M249* atau *Machine Gun* dan lain-lainnya. Untuk menemukan *Airdrop* begitu mudah, karena *Airdrop* ini mengeluarkan sinar vertikal atau garis lurus ke arah langit, dimana sinarnya berwarna kuning. Sinar tersebut juga

---

<sup>37</sup> “Permainan daring.”

menandakan bahwa barang di dalam *Airdrop* masih ada atau belum diambil oleh pemain lain. Jika sudah diambil semua maka sinarnya akan hilang, namun sinar akan terus menyala bila ada barang yang belum diambil.<sup>38</sup>

Pemain *Game Online Free Fire* dapat berkomunikasi satu sama lain melalui *Voice Chat*. Penggunaan *Voice Chat* dapat membuat server sendiri untuk berinteraksi atau berkomunikasi antar pemain. Dengan adanya *Voice Chat* pemain dapat mendengar dan merespon pemain lainnya sehingga tidak mengganggu jalannya *game*. Fitur *Voice Chat* membuat para pengguna *Game* dapat berinteraksi agar sebuah misi dalam permainan terselesaikan dengan baik.

Selain itu di waktu tertentu akan muncul *Zona Danger*, lingkaran *zona danger* berwarna merah jika terlihat dari peta. Di beberapa area tertentu pada *zona danger* akan terjadi ledakan. Pada *mode Squad* seseorang yang terkena ledakan akan berada di kondisi *knocked*, namun jika hal tersebut terjadi pada seseorang yang bermain di *mode Solo*, pemain tersebut akan langsung mati.

Semakin lama waktu bermain maka *map* yang luas akan dipersempit oleh lingkaran *Zona aman* atau *Safe zone*. Darah seorang pemain akan terus berkurang jika terus berada di luar *zona aman*, dan akan semakin besar dan darah semakin cepat berkurang apabila *Zona aman* berukuran sangat kecil.

---

<sup>38</sup> Furqan, "MODEL KOMUNIKASI MAHASISWA PEMAIN GAME ONLINE FREE FIRE (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu)" (other, IAIN BENGKULU, 2020), <https://doi.org/10.1/SKRIPSI%20LENGKAP-converted%281%29.pdf.hlm.41>

Zona aman yang sangat kecil akan membuat adrenalin pemain menjadi semakin meningkat. Di sinilah akan terlihat kualitas seorang pemain, karena selain diperlukan keahlian berperang dan kemampuan bertahan hidup, dibutuhkan juga ketenangan serta keberuntungan.<sup>39</sup>

*Free fire* menawarkan keseruan dan ketegangan yang sama dengan *game battle royale* pada umumnya. Di dalam *Free Fire* terdapat 6 divisi *rank* atau *tier rank* yang dapat kalian capai. *Tier rank* adalah macam-macam tingkatan atau level dalam *game free fire*. *Tier-tier rank* tersebut adalah Bronze, Silver, Gold, Platinum, Diamond, Heroic/Master.<sup>40</sup>

Jumlah pemain dalam *game free fire* tidak mencapai ratusan melainkan berjumlah 50 player dalam satu permainan.<sup>41</sup> Tetapi keseruan dan elemen penyintas yang dirasakan tetap sama dengan *game* lain seperti *battle royale* dengan jumlah pemain ratusan. Terdapat karakter-karakter pemain di *Free Fire*, semakin tinggi poin yang didapat maka semakin banyak karakter yang kita temui.

#### **a. Karakter dalam Game Online Free Fire**

Game online free fire memiliki daya pikat tersendiri yang terdapat didalam fitur-fiturnya yaitu seperti karakter-karakter yang bervariasi. Setiap karakter yang ada memiliki desain, keahlian, dan

---

<sup>39</sup> Furqan.hlm.42

<sup>40</sup> Yoko Widito, "7 Tingkatan Rank di Free Fire (FF) & Urutan Pangkatnya," *Kabar Games* (blog), 6 Oktober 2021, <https://www.kabargames.id/tingkatan-rank-free-fire-ff-dan-urutan-pangkat/>. Di akses tanggal 04 januari 2022

<sup>41</sup> "Apa Itu Free Fire? - Esportsnesia," diakses 4 Januari 2022, <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-free-fire/>.

cerita yang unik. Semakin tinggi level karakter semakin banyak *character fragment* dan uang yang dibutuhkan untuk naik *level*. Akan ada karakter *Free Fire* yang dapat dimainkan dalam setiap update besar oleh pihak *developer*. Mereka dapat dibeli pada *shop* dengan menggunakan uang atau *gem*. Pakaian yang mereka gunakan dapat diubah dengan menggunakan *crates* dan terdapat pakaian spesial untuk setiap karakter. Berikut merupakan gambar karakter dan nama karakter dalam game online free fire<sup>42</sup> :



**Gambar 2.1** karakter dalam *game online Free Fire*

### b. Senjata

Senjata yang digunakan seperti *HandGun* (Pistol), *SMG* (peluru), *Sniper*(*kar98k* dan *AWM*, *Shotgun* (*M1014*), dan *Grenade Launcher* (*M79*), *LMG*, *MELLE*, *AR*, *SG*, *BOW*, *SR*, *Protectiles*,

<sup>42</sup> "Garena Free Fire. Mobile game Battle Royale terbaik.," diakses 16 Maret 2022, <https://ff.garena.com/chars/index/id/>.

*Marksmannrifle*. Terdapat tipe untuk tembak jarak dekat dan jauh seperti senjata laras panjang.<sup>43</sup>

Macam-macam senjata tersebut diantaranya adalah :



**Gambar 2.2** Macam-macam senjata dalam *Game Online Free Fire*

### c. Tempat Pertempuran

Sebelum memulai permainan pemain dapat memilih pulau. Terdapat beberapa macam map yaitu Kalahari, Old Hampton, Shrines, Council Hall, Foundation, Bayfront, Confinement, The Maze, Refinery, Santa Catarina, Command Post, Mammoth, The Sub dan Stone Ridge dengan daerah dan nama lokasi yang berbeda-beda.<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> “Garena Free Fire. Mobile game Battle Royale terbaik.,” diakses 16 Maret 2022, <https://ff.garena.com/weapons/index/id/>.

<sup>44</sup> “Garena Free Fire.”

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Dilihat dari jenis penelitian ini termasuk penelitian lapangan (Field Research). Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif yaitu menggambarkan dengan jelas fenomena yang terjadi dilapangan. Penelitian kualitatif menurut Tailor dan Bogdan adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif mengenai lisan atau tulisan dan tingkah laku dapat diamati dari orang-orang yang diamati dari orang-orang (subjek) itu sendiri, artinya menggambarkan data-data secara umum atau deskriptif, penelitian yang lebih menekankan pada gejala yang dialami yang terjadi yang berkaitan dengan makna nilai kehidupan dalam masyarakat.<sup>45</sup>

Adapun tujuan penelitian deskriptif adalah pencandraan secara sistematis, faktual dan aktual mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi dan daerah tertentu.<sup>46</sup>

#### B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian faktor-faktor yang mempengaruhi remaja bermain game online. Dalam menentukan subjek atau informan, peneliti menggunakan purposive sampling. purposive sampling adalah teknik penentuan

---

<sup>45</sup> Suryanto Bagong, *Metodologi Penelitian Sosial* (Jakarta: Pustaka Media Group, 2007), hlm.166.

<sup>46</sup> Suryabrata Sumardi, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), hlm.73.

sampel dengan pertimbangan tertentu.<sup>47</sup> Berdasarkan pendapat di atas, kriteria untuk menjadi sampel yaitu :

- 1) Informan berusia dari 14-18 tahun.
- 2) Informan berdomisili di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kec.Padang Ulak Tanding.
- 3) Remaja yang aktif bermain *game online*.

### C. Jenis Data dan Sumber Data

#### 1. Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang diperoleh langsung dari hasil informasi tertentu mengenai suatu data dari subjek penelitian dan dengan menggunakan alat pengambilan data langsung pada subjek yang menjadi sumber informasi yang dicari.<sup>48</sup> Dalam melakukan proses penggalan data yang diinginkan, peneliti mendapatkan langsung dari data yang diperolehnya langsung dilapangan, di lokasi penelitian sesuai dengan instrumen penelitian. Data primer dalam penelitian ini yaitu mencari data dengan melakukan observasi (pengamatan) dan wawancara (interview) secara langsung kepada informan.

#### 2. Data Sekunder

Sumber data sekunder yaitu data-data yang terdahulu terkumpulkan dan dilaporkan oleh orang dari luar peneliti sendiri di peroleh dari bahan

---

<sup>47</sup> Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)* (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm.124.

<sup>48</sup> Dewi Sadiyah, *Metode Penelitian Dakwah : Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2015), hlm87.

perpustakaan.<sup>49</sup> Sumber data sekunder dalam penelitian ini yaitu buku, internet, laporan dan dokumentasi. Sumber data sekunder yang dimaksud terdiri dari pustaka yang memiliki relevansi dan menunjang penelitian, yang diperoleh untuk mendukung sumber data primer.

#### **D. Metode Pengumpulan Data**

Untuk memudahkan dalam pengambiklan data lapangan, penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

##### **1. Metode interview (wawancara)**

Interview atau wawancara merupakan percakapan yang diarahkan pada masalah tertentu. Kegiatan ini merupakan proses tanya jawab secara lisan dari dua orang atau lebih yang berhadapan secara fisik (langsung).<sup>50</sup> Oleh karena itu kualitas hasil wawancara ditentukan oleh pewawancara, imforman, pertanyaan dan situasi wawancara. Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis wawancara bebas terpimpin yaitu pewawancara secara bebas bertanya apa saja dan harus menggunakan acuan pertanyaan lengkapdan terperinci agar data yang diperoleh sesuai dengan harapan. Metode interview ini digunakan untuk memperoleh data tentang faktor-faktor yang memengaruhi remaja bermain game online ini dilaksanakan di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kecamatan Padang Ulak Tanding.

##### **2. Metode observasi**

Obserasi ialah metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat dan langsung.<sup>51</sup> Dalam hal ini peneliti

---

<sup>49</sup> Sadiyah, *Metode Penelitian Dakwah : Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*.

<sup>50</sup> Sadiyah, p. hlm.88.

<sup>51</sup> Sadiyah, p. hlm.87.

dengan berpedoman kepada desain penelitiannya perlu mengunjungi langsung lokasi penelitian untuk mengamati secara langsung berbagai hal atau kondisi yang ada di lapangan. Dalam penelitian ini observasi yang digunakan adalah observasi partisipan, penulis berlaku sebagai pengamat sekaligus mengambil bagian kehidupan yang diobservasi dengan tujuan agar diperoleh keterangan yang obyektif. Alasan penulis menggunakan metode ini adalah dapat mengingat-ingat lebih banyak atas fenomena yang perlu dicatat terhadap kondisi yang ada pada tempat penelitian. Yang diteliti disini adalah faktor-faktor yang memengaruhi remaja bermain game online ini dilaksanakan di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kecamatan Padang Ulak Tanding.

### 3. Metode Dokumentasi

Penelitian lapangan yang akan dilaksanakan, informasi yang berbentuk dokumen sangat relevan karena tipe informasi ini bisa menggunakan berbagai bentuk dan dijadikan sebagai sumber data yang eksplisit. Adapun jenis-jenis dokumen tersebut seperti surat, penelitian yang sama, kliping-kliping dan artikel yang muncul di media massa, maupun laporan peristiwa lainnya. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghimpun data tentang profil Desa Kasie Kasubun, struktur kepengurusan, data-data warga masyarakat, berupa catatan dan foto-foto.

### **E. Metode Analisa Data**

Dalam penelitian ini menggunakan analisa data yang bersifat kualitatif yaitu cara penelitian yang menghasilkan data deskriptif analisis, analisis data menurut Sugiono yaitu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang

diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat di informasikan kepada orang lain.<sup>52</sup>

Setelah analisis data selesai maka hasilnya akan disajikan secara deskriptif, yaitu dengan menggambarkan dan menuturkan apa adanya sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Dari hasil tersebut kemudian ditarik suatu kesimpulan yang merupakan jawaban atas permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini dengan menggunakan cara berfikir induktif.

## **F. Triangulasi**

Dalam teknik pengumpulan data, triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada<sup>53</sup>.

### **a. Triangulasi Teknik**

Triangulasi teknik, berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan dari sumber yang sama. Peneliti menggunakan observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak.<sup>54</sup>

### **b. Triangulasi Sumber**

Triangulasi sumber, untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama<sup>55</sup>. Misalnya membandingkan hasil

---

<sup>52</sup> Sadiyah, *Metode Penelitian Dakwah : Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*, hlm.92.

<sup>53</sup> Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan*, hlm.330.

<sup>54</sup> Sugiyono, hlm.330.

<sup>55</sup> Sugiyono, hlm.330.

wawancara hasil wawancara, membandingkan hasil wawancara dengan dokumen yang ada.

**c. Triangulasi Waktu**

Menurut Sugiyono, triangulasi waktu yaitu menguji keabsahan data dengan cara melakukan pengecekan dengan cara obsevasi, wawancara, atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda.<sup>56</sup>

---

<sup>56</sup> Sugiyono, hlm. 330.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Wilayah Penelitian**

##### **1. Sejarah Desa**

Desa Kasie Kasubun merupakan salah satu desa di Kecamatan Padang Ulak Tanding Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu.

Desa yang sangat subur dan makmur dengan segala perbedaan dan latar belakangnya, yang pada mulanya nama desa diambil dari sebuah nama anak sungai yaitu sungai Kasie, berdirinya desa ini berabjak masuknya program Transmigrasi dari pulau jawa khususnya dari jawa tengah, Transmigrasi Lokal serta Perambah Hutan.

Transmigrasi mulai masuk tahun 1984 yang mana unut pemukiman transmigrasi (UPT) Dipimpin oleh Ka. UPT pertama yaitu Bapak purba, Pegawai Dapertemen Transmigrasi yang ditugaskan di wilayah tersebut dengan masa jabatan tahun 1984-1988 kemudian Ka. UPT yang kedua yaitu Bapak JAMAL dengan masa jabatan tahun 1988-1991. Dan 5 tahun kemudian pada tahun 1991 terlepas dari transmigrasi diserahkan kepada pemerintah daerah selanjutnya ada pilkades, tetapi kades terpilih 1991 namun desa kasie kasubun masih menjadi desa persiapan berdasarkan dari SK Pemerintah provinsi Bengkulu.

Pilkades pertama desa Kasie Kasubun yang terdiri dari lima Calon Kepala Desa dan terpilih menjadi Kepala Desa definitif ZAINAL ABIDIN dengan Masa jabatan 1991-1999. Dan pemilihan kepala desa yang kedua

pada tahun yang sama tahun 1999 Kepala Desa yang kedua kalinya juga terdiri dari tiga(3) calon dan kembali terpilih adalah ZAINAL ABIDIN dengan masa jabatan 1999-2007. Pemilihan kepala desa yang ketiga dipilih pada tahun 2007 Pemilihan kepala desa yang ketiga kalinya terdiri dari tiga (3) calon dan terpilih adalah AJI KELAS pada Masa jabatan 2007-2013.

Pemilihan kepala desa yang ke empat masih dengan tahun yang sama yaitu 2013 Pemilihan kepala desa yang keempat kalinya terdiri dari dua (2) calon dan kembali terpilih adalah AJI KELAS dengan Masa Jabatan 2013-2019 setelah berakhir masa jabatan diisi oleh PJS. Dari 2019-2020 Kepala Desa Kasie Kasubun dijabat oleh AJI WALBUDI selaku Plt. Kepala Desa Kasie Kasubun.

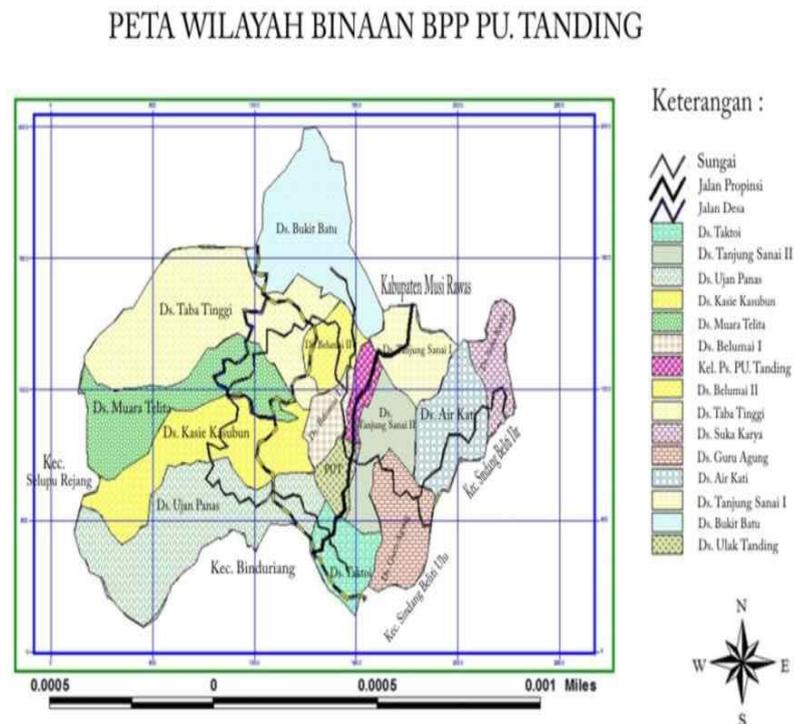
TAHUN	PERISTIWA
<b>1985-1991</b>	Dijabat oleh Kepala Upt. Kasie Kasubun beserta stafnya. Dan lima tahun kemudian Transmigrasi diserahkan kepada pemda Rejang lebong. Selanjutnya ada pilihan Kades sebagai desa persiapan berdasarkan SK dari Pemerintah provinsi Bengkulu.
<b>1991-1999</b>	Pemilihan kepala Desa yang pertama kalinya yang terdiri dari lima Calon Kepala Desa dan terpilih menjadi Kepala Desa definitif ZAINAL ABIDIN

<b>1999-2007</b>	Pemilihan Kepala Desa yang kedua kalinya juga terdiri dari tiga(3) calon dan kembali terpilih adalah ZAINAL ABIDIN
<b>2007-2013</b>	Pemilihan kepala desa yang ketiga kalinya terdiri dari tiga (3) calon dan terpilih adalah AJI KELAS
<b>2013-2019</b>	Pemilihan kepala desa yang ketiga kalinya terdiri dari dua (2) calon dan kembali terpilih adalah  AJI KELAS
<b>2019-2020</b>	Kepala Desa Kasie Kasubun dijabat oleh AJI WALBUDI selaku Plt. Kepala Desa Kasie Kasubun.
<b>2020-Sekarang</b>	Pada Tanggal 20 Februari 2020 dilaksanakan Pemilihan Kepala Desa Kasie Kasubun yang terdiri dari 4 (empat) calon Kepala Desa dan yang terpilih adalah Sudarmono dst.....

**Tabel 4.1** Masa Jabatan dan Nama Kepala Desa Kasie Kasubun

## 2. Kondisi Umum Desa Kasie Kasuun

### a. Peta Desa Kasie Kasubun



**Gambar 4.1** Peta Desa Kasie Kasubun

### b. Demografi

#### 1) Batas Wilayah

- a) Sebelah Timur : Desa Belumai II
- b) Sebelah Utara : Sungai Selat
- c) Sebelah Barat : eks/bekas PT. Jahe
- d) Sebelah Selatan : Sungai Belumai

#### 2) Luas Wilayah

Luas Desa Kasie Kasubun sekitar 32.365,6..Km<sup>2</sup>. Pada umumnya penduduk Desa Kasie Kasubun adalah Petani

### 3) Keadaan Topografi

Secara umum keadaan topografi Desa Kasie Kasubun adalah daerah dataran Tinggi dan daerah perbukitan yang ketinggiannya  $\pm 900$  M dari permukaan Laut, Keadaan suhu rata – rata  $17,25^{\circ}\text{C}$ , letaknya berada berbatasan dengan Kota Lubuk-linggau. Jarak Desa Kasie Kasubun yang menjadi Pusat Pemerintahan Desa (Kantor Kepala Desa) Ke Kecamatan : 2 Km

### 4) Iklim

Iklim Desa Kasie Kasubun sebagaimana desa-desa lain di wilayah Indonesia beriklim tropis dengan dua musim, yakni Kemarau dan Hujan.

### 3. Wilayah Administrasi Pemerintah Desa

Desa Kasie Kasubun terdiri atas lima (5) Dusun yakni :

Dusun I	Kem I
Dusun II	Kem II
Dusun III	Tanjung Sari
Dusun IV	Tanjung Sari
Dusun V	Pematang Panjang

**Tabel 4.2** Daftar Nama Dusun di Desa Kasie Kasubun

#### 4. Keadaan Ekonomi

##### 1) Jumlah Penduduk

Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin dan Pengelompokan Umur Penduduk Desa Kasie Kasubun terdiri atas 737 KK dengan total jumlah jiwa 2210 orang. Berikut perbandingan jumlah penduduk perempuan dengan laki-laki dan pengelompokan umur.

NO	NAMA DUSUN	JENIS KELAMIN		PENGELOMPOKAN UMUR				
		LK	PR	0-5	6-15	16-21	22- 59	60 >
1	Dusun I	102	88	18	23	19	115	15
2	Dusun II	141	129	24	38	20	165	23
3	Dusun III	303	285	46	32	38	445	27
4	Dusun IV	436	373	63	124	67	523	32
5	Dusun V	184	169	22	33	28	245	25
<b>JUMLAH</b>		1166	1044	173	250	172	1493	122

**Tabel 4.3** Jumlah Penduduk di Desa Kasie Kasubun

## 2) Jumlah Jiwa Berdasarkan Mata Pencaharian

Desa Kasie Kasubun adalah sebagian besar adalah Petani sehingga sektor Pertanian, Perkebunan dan Peternakan menjadi tumpuan hidup atau mata pencaharian utamanya. Berikut perbandingan persentase jenis mata pencaharian penduduk.

NO	Mata Pencaharian	Jumlah Jiwa	Persentase
1	Belum/Tidak Bekerja	668 Jiwa	30,2 %
2	Petani	1019 Jiwa	46,1 %
3	Buru Tani	379 Jiwa	17,14 %
4	Pegawai Negeri Sipil	5 Jiwa	0,22%
5	Pedagang	53 Jiwa	2,39%
6	Peternak Ayam	24 Jiwa	1,08%
7	Jasa	57 Jiwa	2,57%
8	Tukang Kayu	2 Jiwa	0,09%
9	Tukang Batu	0 Jiwa	0,00 %
10	Penisunan PNS	0 Jiwa	0,00%
11	TNI dan POLRI	3 Jiwa	0,13 %
12	Penisunan LVRI	0 Jiwa	0,00 %
13	Industri Penggilingan Padi	0 Jiwa	0,00 %
<b>Jumlah</b>		<b>2210 Jiwa</b>	<b>100 %</b>

**Tabel 4.4** Jumlah Jiwa Berdasarkan mata pencaharian

## 3) Jumlah Kepala Keluarga Berdasarkan Tingkat Pendidikan

<b>NO</b>	<b>PENDIDIKAN</b>	<b>JUMLAH JIWA</b>	<b>PRESENTAS E</b>
1	Belum Sekolah (0-5) Tahun	173 Jiwa	7,82%
2	Usia 5 - >60 Thn Tapi Tdak Pernah Sekolah	206 Jiwa	9,32%
3	Pernah Sekolah Tapi tidak Tamat SD	576 Jiwa	26,06%
4	SD	884 Jiwa	40%
5	SMP	267 Jiwa	12,4%
6	SMA	87 Jiwa	3,93%
7	D-2	0 Jiwa	0,00%
8	D-3	5 Jiwa	0,22%
9	S-1	12 Jiwa	0,54%
10	S-2	0 Jiwa	0,00 %
<b>TOTAL</b>		<b>2210 Jiwa</b>	<b>100 %</b>

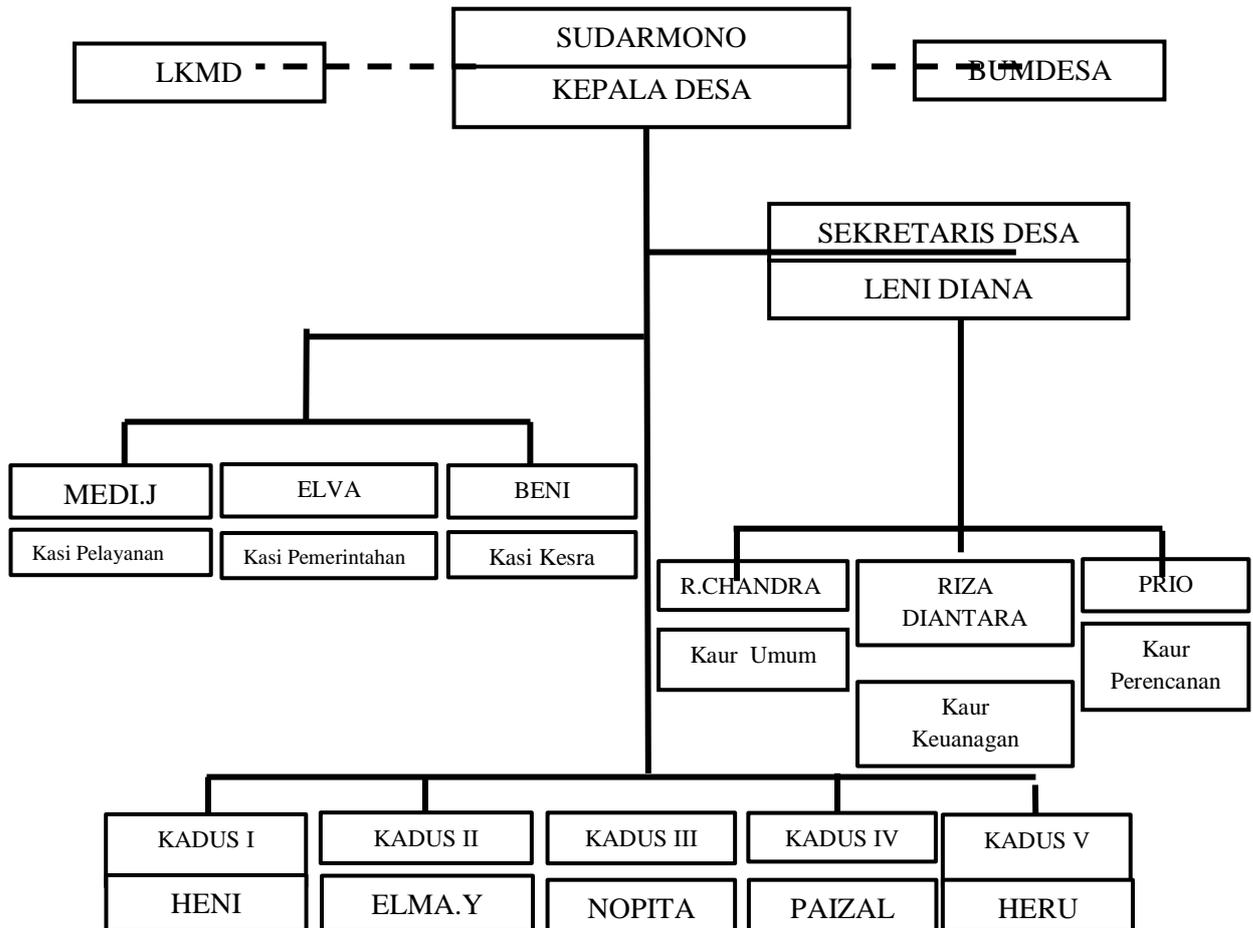
**Tabel 4.5** Jumlah Kepala Keluarga Berdasarkan Tingkat Pendidikan

## 5. Kepercayaan

<b>Agama</b>	<b>Jumlah</b>
Islam	2157 Jiwa
Kristen	53 Jiwa

**Tabel 4.6** Kepercayaan

## 6. Struktur Pemerintahan Desa Kasie Kasubun



**Bagan 4.1** Struktur Pemerintah Desa Kasie Kasubun

### B. Profil Informan

Pemilihan informan berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan sebelumnya oleh peneliti. Informan dalam penelitian ini berjumlah 10 orang yaitu :

#### 1. Informan Kaswan Ramanto

Seorang laki-laki yang berusia 17 tahun, dia seorang remaja yang masih duduk dibangku Sekolah menengah Kejuruan Kelas 1 di salah satu SMKS

DI Kota Lubuklinggau, dia bertempat tinggal di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun, dia merupakan anak bungsu dari 4 bersaudara. Orang tuany seorang petani/pekebun.aktivitas sehari-hari selain bersekolah dia juga bekerja di muebel milik kakak iparnya. KR mengakses game online semenajak dia masih kelas 2 SMP.

## 2. Informan Bobby Anika

Seorang laki-laki yang berusia 17 tahun, dia seorang remaja yang masih duduk dibangku Sekolah menengah Atas Kelas 1 di salah satu SMAN yang ada di lubuk linggau, dia bertempat tinggal di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun, dia merupakan anak sulung dari 2 bersaudara. Orang tuany seorang petani/pekebun. Kedua orangtuanya masih lengkapaktivitas sehari-hari selain bersekolah dia juga membantu orangtuanya bekerja di kebun.BB mulai mengakses game online ini sejak BB masih duduk di kelas 3 SMP.

## 3. Informan Roniza

Seorang laki-laki yang berusia 16 tahun, dia seorang remaja yang masih duduk dibangku Sekolah menengah Kejuruan Kelas 1 di salah satu SMKN di Kota Lubuklinggau, dia bertempat tinggal di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun, dia merupakan anak sulung dari 2 bersaudara. Orang tuany seorang petani/pekebun dan kedua orangtuanya masih lengkap aktivitas sehari-hari selain bersekolah dia juga membantu orangtuanya bekerja di kebun. Roniza mulai mengakses game online ini sejak Roniza masih duduk di kelas 2 MTS.

#### 4. Informan Yudi

Seorang laki-laki yang berusia 18 tahun, dia seorang remaja yang sudah lulus Sekolah menengah Kejuruan tahun 2021, dia bertempat tinggal di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun, dia merupakan anak bungsu dari 2 bersaudara dan kakaknya sudah menikah. Orang tuany seorang petani/pekebun. Kedua orangtuanya masih lengkap. Yudi mulai mengakses game online ini sejak Yudi masih duduk di kelas 2 SMK, sedikit berbeda dengan remaja lainnya yang memainkan game online di Puncak depan rumah endi dan puncak tempat pondok penggilingan kopi, Yudi bermain game online disamping rumahnya yaitu di teras rumah neneknya.

#### 5. Informan Dika

Seorang yang berusia 15 tahun, dia seorang remaja yang masih duduk di bangku Sekolah menengah pertama kelas 2 di satu-satunya SMP di Desa Kasie Kasubun, dia bertempat tinggal di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun, dia merupakan anak tunggal. Dia merupakan anak yatim yang ayahnya meninggal saat ia berusia 5 tahun. Ibunya seorang petani/pekebun. Informan Dika bermain game online sejak kelas 1 SMP.

#### 6. Informan Hendra Abdiansyah

Seorang yang berusia 18 tahun, merupakan seorang remaja yang masih duduk di bangku Sekolah menengah Kejuruan kelas 3 di salah satu SMK di Kabupaten Rejang Lebong. dia bertempat tinggal di Dusun IV Tanjung Sari

Desa Kasie Kasubun bersama kedua orang tuanya. Dia meruoakan anak ke-3 dari 4 bersaudara

7. Informan Apdi

Seorang remaja berusia 15 tahun, seorang remaja yang masih duduk di kelas 2 di satu-satunya SMP di Desa Kasie Kasubun, dia bertempat tinggal di Dusun IV Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun bersama kedua orangtuanya. Dia merupakan anak bungsu dari 4 bersaudara, ketiga saudaranya sudah menikah dan sudah menetap dirumah masing-masing.

8. Informan Rian

Seorang remaja berusia 14 tahun, seorang remaja yang masih duduk di kelas 2 di Madrasah Tsanawiyah di Belumai I, dia bertempat tinggal di Dusun IV Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun bersama kedua orangtuanya. Dia merupakan anak Sulung dari 2 bersaudara.

9. Informan Andre

Seorang remaja berusia 16 tahun, seorang remaja yang masih duduk di kelas 3 di Sekolah Menenga Pertama di Padang Ulak Tanding, dia bertempat tinggal di Dusun IV Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun bersama kedua orangtuanya. Dia merupakan anak Sulung dari 2 bersaudara.

10. Informan Rangga Nata

Seorang remaja berusia 14 tahun, seorang remaja yang masih duduk di kelas 2 di Madrasah Tsanawiyah di Belumai I, dia bertempat tinggal di Dusun IV

Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun bersama kedua orangtuanya. Dia merupakan anak Sulung dari 2 bersaudara.

### C. Penggunaan Game Online di Dusun Tanjung Sari

*Game online* atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan permainan sudah mulai berkembang pesat dikalangan masyarakat Indonesia, karena *game online* ini bukan hanya untuk kepentingan hiburan saja melainkan saat ini menjadi sebuah kebutuhan manusia. Selain itu *game online* ini juga bisa dipergunakan untuk mendorong perekonomian orang yang mengakses *game online* dengan cara menjual akun yang sudah mencapai level tertinggi, mengikuti turnamen-turnamen yang ada dalam *game online*. Perkembangan *game online* sangat pesat, bisa dibuktikan dari perbedaan antara permainan jaman dulu (jadul) dengan permainan jaman sekarang yaitu dulu mungkin kita hanya mengenal permainan yang di mainkan dalam dunia nyata seperti permainan tradisional tetapi saat ini sejak perkembangan teknologi semakin maju, sehingga kita bisa melakukan permainan sendiri dirumah dengan menggunakan kecanggihhan dari handphone (HP) kita sudah bisa bermain *game online* dengan sepuasnya tanpa harus jauh-jauh pergi ke warung internet (warnet) hanya untuk bermain *game online* saja.

Penelitian ini dilakukan di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun. Di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun tidak dipungkiri bahwa permainan *game online* sudah menyebar di kalangan masyarakat mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa. Perkembangan *game online* di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun mulai muncul sejak kemunculan *game online* seperti *free fire*. Berdasarkan dari hasil penelitian dari berbagai macam *game online* yang

ada tidak semua remaja menyukainya. Mereka memilih *game online* yang menantang dan bisa bermain bersama teman-temannya atau main bareng (mabar) dan game yang di gemari oleh remaja di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun yaitu *free fire*.

Di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun jaringan internet sangat sulit jadi untuk mengakses game online mereka harus mencari lokasi yang ada jaringannya dan di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun hanya terdapat beberapa lokasi tertentu yang menjadi tempat para remaja bermain *game online* yaitu dipuncak di depan rumah endi dan di atas tempat penggilingan kopi yang menjadi tempat bagi para player untuk bermain *game online* karena di depan rumah endi dan di atas tempat penggilingan kopi merupakan tempat yang memiliki banyak jaringan untuk mengakses *game online*.

Informan Kaswan Ramanto<sup>57</sup>, Dia mengetahui game online dari temannya dan meminta untuk dipasangkan aplikasi game online di handphonenya. Kaswan bermain game online 9-10 setiap hari. Dia mempunyai alasan tersendiri bermain game online menurutnya :

*Awal a ku nyingok kuat ku main game perang-perang nyingok ye main serunya, tu lah ku mitek di pasangkan le guk hpku.semenjak tu lah ku main game online free fire. Man ge pela main ne dang inghalnya main game men dak main game lek hapai tebayang-bayang. (Awalnya saya melihat temanku bermain game peperangan nampak seru, karna itu saya minta tolong dipasangkan game di handphone saya, semenjak itulah saya bermain game online free fire. Waktu pertama kali bermain game sedang senang-senangny main game sampai terbayang-bayang.)*

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, bahwa Kaswan mengetahui *game online* karena lingkungan melihat teman-temanya. Jadi karena melihat keseruan

---

<sup>57</sup> Kaswan Ramanto, Wawancara, tanggal 15 Juni 2022.Pukul 13.30 Wib

teman-temanya bermain maka Kaswan merasa tertarik untuk memainkan *game online free fire*.

*Padek le main game online ne pacak ngilangkan aseki peset bedu kerjo dan aseki bosan blik sang hola. Saking ke seru main game setiap ahai ku main sang blik hola sampai jam 4 atau 5 ku berenti, pas malam a ku main gi sang jam 7 hapai jam 11 malam, ku gelak main tu guk puncak tebing di pondok apan wang giling kopi guk hitulah yang banyak sinyal a dan banyaklah kuwat-kuwatku yang main game guk hitu jadi ami pacak main bareng (mabar). (Bagusnya bermain game online bisa menghilangkan rasa capek setelah selesai bekerja dan aseki bosan sepulang sekolah. Saking serunya bermain game setiap hari sepulang sekolah sampai jam 4 atau jam 5 main game, pada malam harinya saya bermain lagi dari jam 7 sampai jam 11 malam. Tempat saya bermain game berada di puncak tebing di pondok temat penggilingan kopi karna Cuma disana tempat yang banyak sinyal dan disana banyak teman-temanku bermain game jadi kami bisa kumpul untuk main bareng.)*

Kurangnya kontrol diri (self control) dalam diri informan sehingga waktu yang digunakan untuk bermain game online melampaui batas sehingga kurang mengantisipasi dampak negatif dari bermain game secara berlebihan. Informan merasa lelah setelah berkerja dan rasa bosan setelah belajar di sekolah menjadikan bermain game online sebagai hiburan yang dapat menghilangkan rasa lelah dan bosan.

*Malahan semenjakku main game kak ku laju banyak kuwat-kuwat sesama gamers sang jeuh-jeuh, amikan ade guild ami gelak milu turnamen jadi ami banyak nemu gamers sang dusun lain. (Malahan semenjak bermain game saya banyak teman sesama gamers dari berbagai desa dari mengikuti turnamen.)*

Ketika ditanya bagaimana tanggapan orangtuanya terhadap dirinya, Kaswan mengatakan :

*Wangtue ami biaso be, yang galak nerak ayokku tulh, wat oleh ku kerjo abis honjo untuk ku top up untuk meli item, skin, draw event we nga isi kuota. (Orangtua kami biasa aja, yang sering menegur saudara*

perempuan saya, karna uang hasil kerja habis dipakai untuk top up untuk membeli item, skin, draw event dan mengisi kuota.)

Informan Bobby Anika<sup>58</sup>, Sama halnya dengan informan 1 informan Bobby mengetahui game online dari teman-temannya.

*Ku tau game online free fire kak sang kuwat-kuwat yang becerito masalah game tu lh ku penasaran kan. Wat penasaran tu lh ku download dewek oun playstore karne dakyu tu lah ku mitek di kehem ngen kuwatku. (Saya tahu game ini dari teman-temanku kerna setiap bertemu mereka hanya membicarakan game dan game jadi timbullah rasa penasaran, karna penasaran saya langsung download melalui playstore karna tidak bisa jadi saya minta kirim dari temanku.)*

Bahwa Bobby mengetahui *game online* karena lingkungan melihat teman-temannya. Jadi karena melihat keseruan teman-temannya bermain dan rasa penasaran maka Bobby merasa tertarik untuk memainkan *game online free fire*.

*Man dang coul lan kan ku main game misal dang santai apel balik halo ape blik sang kebon kan ku main game.walaupun kadang-kadang gelaknya laju teliwat gele wat main game heyang laju dak tepat waktu.nah man pas nak turnamen hain aghatku main game ngen kuwat-kuwatku latihan sebelum milu tournamen. Man menang lam tounamen obo dapat sen tunai. Milu turnamen banyak yang obo dapatkan pengalaman baru temu lawan-lawan yang gg dan dapat kuwat-kuwat baru. (Saya bermain game saat tidak ada perkejaan misal lagi santai baru pulang sekolah, kebun. Terkadang sering kelewatan sampai-sampai waktu shalat sering terlewatkan dan kadang shalat ngulur-ngulur gak tepat waktu. Kalau ada penyelegaraan tournamen saya dan teman-teman lebih sering lagi bermain dan latihan untuk mrngikuti tournamen. Kalau menang tournamen bisa mendapatkan uang tunai. Dari mengikuti tournamen banyak hal baru yang saya dapatkan seperti pengalaman baru bertemu dengan lawan-lawan yang GG dan mendapatkan teman-teman baru).*

Selanjutnya Informan Roniza memberikan keterangan kepada peneliti, alasannya dalam bermain game online free fire yaitu sebagai berikut<sup>59</sup> :

---

<sup>58</sup> Bobby Anika, Wawancara, Tanggal 15 Juni 2022.Pukul 16.00 Wib

<sup>59</sup> Roniza, Wawancara, Tanggal 16 Juni 2022.Pukul 14.00 Wib

*Mekak banyak macam-macam game online tapi menurutku game FF tu lah yang paling seru, lebih menantang dan pacak nembak-nembak. Ku gelak main dah man ahai biaso sang blik hola nggut jam 4 tpi man ahai minggu sang jam 9 pagi nggut hiang sekitar jam 1-2 an. Man mlm ku dak main wat sinyal a coul yam umah harus ke puncak sedangkan ku dak diboleh kelho malam ngen wangtueku. (Sekarang banyak sekali macam-macam game tetapu bagi saya game free fire merupakan game yang paling seru, lebih menantang dan bisa tembak-tembakan. Kalau dahari biasa saya bermain game dari sepulang sekolah sampai jam 4 tetapi kalau dihari minggu saya bermain dari jam 9 pagi sampai sekitar jam 1-2. Kalau dimalam hari saya tidak bermain game karno tidak dibelhin keluar rumah oleh orangtua)*

Berdasarkan pendapat tersebut ada banyak macam-macam game online tetapi remaja lebih memilih game free fire karna bergenre peperangan hal tersebut menjadi daya tarik tersendiri bagi para *gamers*.

Informan Yudi<sup>60</sup>, dalam wawancara dia mengatakan kepada peneliti, bahwa ia mengetahui game online dari teman-temannya, kemudian ia mengatakan alasannya bermain game online sebagai berikut :

*Ku main FF kak hejak tahun 2019 ku tau game ff kak sang kuwat-kuwat ku guk linggau man ge pela-pela maen ne pokok a tepikir honjo nge game tu setiap betemu nge kuwat-kuwat bahasan rolan game tulah. ku gelak main dah sang jam 9 nggut jam 5 petang, malam a mindo gi sang jam 7 nggut jam 12 malam walaupun main honjo dak pernah bosan-bosan sebab lawan setiap pertandingan a beda-beda jadi lebih ade tantangan dan lebih seru. ku gelak. Rank ku mekak gese diamond tu lh push honjo kak ne kan pacak hapa rank Master.man lah hapai rank paling tinggi tu puas, pacak ngeracak ngen kuwat-kuwat le. obo mecah rekor a sebab wang lom ade yang hapai rank master dah. (Saya bermain free fire sejak tahun 2019 saya tau game free fire ini dari temanku yang di lubuklinggau. Waktu masih baru- baru main game setiap bertemu dengan teman-teman yang dibahas game terus.saya sering bermain game dari jam 9 sampai jam 5 sore , malam dari ja 7 sampai jam 12 malam walauun selalu baermain tap tidak pernah bosan karna dalam setiap game bertemu dengan lawan yang berbeda-beda jadi berasa lebih ada tantangan dan lebih seru. Saat ini saya masih berada di rank diamond saya terus main biar bisa sampai di rank tertinggi. Kalau sudah berada dirank yang*

---

<sup>60</sup> Yudi, Wawancara, tanggal 16 Juni 2022.Pukul 16.00 Wib

paling tinggi saya bisa pamer dengan teman-teman dan sebagai rekor baru karena teman-temanku belum ada yang sampai dirank tertinggi.)

Berdasarkan wawancara dengan Yudi dapat disimpulkan ada keinginan yang kuat untuk memperoleh nilai yang tinggi atau point yang tinggi untuk mencapai kepuasaannya dalam menyelesaikan game yang dimainkan. Karena para gamers memiliki rasa penasaran bagaimana rasanya bermain di rank point yang tinggi dengan bertemu dengan lawan-lawan yang hebat dalam bermain memiliki rasa kepuasan tersendiri.

*Semenjakku main game online kak ku banyak kenalan sang dusun-dusun lain sang kota-kota lain, man main ku hidupkan suaro a kan obo pacak ngobrol pacak kenalan ngen pemain lain.* (Semenjak saya bermain game ini saa banyak kenalan dengan teman-teman gamer dari desa-desa lain. Kemudian kalau kita main rnk biasa kita bsa hidupkan voicenya untk mengobro dengan pemainl lain.)

Selanjutnya Yudi *mengatakan setiap ada event ku top up je 25 ribu dadang je 10 ribu untuk beli item dan skin terbaru man obo ade skin baru pacak ngeracak a ngen kuwat-kuwat.* (mengatakan setiap ada event saya top up 25 ribu terkadang 10 ribu untuk beli item dan skin terbaru karena kalau kita punya skin teraru kita bisa pamer dengan teman-teman.)

Kemudian Informan Dika mengatakan kepada peneliti alasannya bermain game online sebagai berikut<sup>61</sup> :

*Ku tau game online kak sang nga kuwat-kuwatku, wat penasaran tulah ku main le, dea ku laju ngoyop. ku gelak main ff kak wat ku gelaknya suhang lam umah makku nak kume petang lek kan blik jadi ku bosan lam umah noton tv asekk lah bosan le lan ku col selain de tajogok lam umah, kuwat-kuwat ku main ff gele-gele jdi coul kuwat ngobrol. Daripada ngosongnya tu lah ku laju main le.* (Saya tau dari teman-temanku. Karna penasaran saya main juga. Akhirnya saya jadi maun main trus. Saya sering main game karena sering sendirian dirumah ibu saya pergi kekebun pulangny sore jadi berasa bosan dirumah nonton televisi juga sudah bosan.)

---

<sup>61</sup> Dika, Wawancara, Tanggal 16 Juni 2022 Pukul 22.00

Kemudian dia menambahkan *ku kak ne player glayer gratisan dak pernah top up, melan obo nak top up ngelho sen, jadilah game kak sebagai hiburan be. Poklah wang ngate obo player garatisan col skin.* (saya ini pemain gratisan tidak pernah top up. Saya gak maun buang-buang uang cukuplah game sebagai hiburan.)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam bermain game online ada pengeluaran untuk pembelian skin dalam permainan game online.

Informan Hendra Abdiansyah<sup>62</sup>, dalam wawancara ia mengatakan bahwa alasannya bermain game online adalah sebagai berikut :

*Ku tau game online ff sang nga kuwat-kuwatku tu lah, awal a ku col di nak main game tapi wat ku perlu hiburan tu lh ku main ff le. Ku main game dah sebab lam umahku dikit-dikit wangtueku nak marah, dikit-dikit nak beribut tulah ku main game untuk hiburan bae. Manku gelak main tu harang bae cak 2-3 jam* (Saya tahu dari teman-temanku. Awalnya saya tidak tertarik dengan game ini tapi karena lagu butuh hiburan saya bermain game. Saya bermain game dirumah orangtuaku sering marah-marah, sedikit-sedikit mau bertengkar karena itu saya bermain game hanya untuk hiburan. Saya main game sekitar 2-3 jam).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat di simpulkan bahwa alasan bermain game online adalah karena hilangnya kebersamaan bersama keluarganya sehingga game mejadi sarana untuk melarikan diri dari masalah.

Informan Apdi dalam wawancara ia menyampaikan kepada peneliti alasanya bermain game online<sup>63</sup> :

*Ku main game FF kak sang tahun 2020, awal a ku dak terlalu tertarik dengan game ff kak tpi wat bosan tiap ahai ngerjo tugas wat hola sang umah untuk ngilang bosan dan notot hiburan tu lh ku laju main ff. Karno ke ahattan main ff telaju ku main honjo sang blik hola kire-kire jam 2 hapai jam 4 dan sang jam 7 hapai jam 9 malam kadang jam 10 malam. Kemudian informan apdi menambahkan sejak main game ff kak ku*

---

<sup>62</sup> Hendra Abdiansyah, Wawancara, tanggal 17 Juni 2022. Pukul 13.00 Wib

<sup>63</sup> Apdi, Wawancara, tanggal 17 Juni 2022 Pukul 16.00

*jerang ngelong paling-paling ku ngelong ku kuwat-kuwatku yang main game ff le. (Saya bermain game ini dari tahun 2020, awalnya saya tidak terlalu tertarik dengan game ini tapi karena bosan setiap hari untuk menghilangkan rasa bosan dan mencari hiburan akhirnya saya bermain game online. Karena keseringan bermain game akhirnya saya bermain terus menerus dari jam 2 sampai jam 4 dan dari jam 7 sampai jam 9 terkadang jam 10 malam.)*

Kemudian Informan Apdi menambahkan tanggapan orangtuanya :

*Ku gelak main game guk puncak jadi Wangtueku mane tau, tau ye man ku ke puncak ku belejo online. (Saya sering main game dipuncak jadi orangtua saya tidak tahu yang mereka tahu saya belajar online.)*

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa salah satu penyebab remaja bermain game online adalah kurang pengawasan orangtua terhadap anaknya dalam bermain handphone.

Informan Rian<sup>64</sup>, dalam wawancara dia mengatakan kepada peneliti, bahwa ia mengetahui game online dari teman-temannya, kemudian ia mengatakan alasannya bermain game online

*Ku tau game ff kak sang kuwat-kuwatku, sebab kuwat-kuwat ku gelak main ff tiap ahai tu lam guk gerendo umahku sang pagi terenggut malam. Wat nyingok wang serunya wang main mabar tu lah ku laju main le, main hali kas a laju ngoyop. ku gelak main dah sang jam 10 hapai jam 6 malam pindo main gi sang jam 7 hapai 9 an. Palingku ahat main be rankku gese platinum ahat lah wang kala a daripada yang menang a sebab jaringan a kadang bege kadang anggon, jedi agak ngeleg-ngeleg. (Saya tahu game online free fire dari teman-temanku. saya sering melihat teman-teman bermain game online namoaknya seru melihat mereka main bareng. Saya sering main dari jam 10 sampai jam 6 dan dari jam 7 sampai jam 9 malam. Saya sering main tpi masih berada dirank platinum karena lebih banya kalah daripada menangnya karna jaringan kadang bagus kadang buruk jadi rada ngeleg-ngeleg.)*

Selanjutnya saat ditanya bagaimana tanggapan orangtuanya terhadap Rian mengatakan :

---

<sup>64</sup> Rian, Wawancara, tanggal 18 Juni 2022 Pukul 13.00

*Kadangku kene marah sebab ku gelak main sang balik hola hapai wang heyang maghrib, kebetulan le masjid tu guk hela umahku, jadi adeny hali tu pas maghrib ku gese push rank, je makku perai dai main dah sang di balik hola adi ne nga kak main terenggut mekak nyingok wang lah maghrin nga mandi lom perai lah dai main tu. Laju kene marah ku ngemakku. (Terkadang saya dimarah sebab sering main game dari sepulang sekolah sampai maghrib. Dan kebetulan masjid dekat dari rumah. Pernah sekali saat maghrib saya masih bermain game, langsung ibu saya bicara berhentilah main game dari pulang sekolah sampai sekrang masih saja main game lihat orang sudah berangkat ke masjid mau shalat magrib. Laju kene marah ku ngemakku).*

Informan Andre dalama wawancara dia mengatakan bahwa<sup>65</sup> :

*Manku sang di bilek ne hobby yek ye main game, ku kan emang ade ps jadi ku gelak main game bilek ne liwat PS, semenjak ku ade hape android ku main on hp lebih seru lawan a wangnya nje lawan komputer. Selame ku main ff kak lah rusak hp hikok dak tan batre a sebab ku main a bejam-jam hapai ngedrop batre a. (Saya dari dulu memang hobby bermain game. Di rumah saya emang ada playstation dulu saya sering main game playstation tetapi semenjak saya ada handphone android saya bermain game melauai handphone main dari handphone lebih seru karena musuhnya buan komputer melainkan orang. Selama saya mein game ini sudah 1 hp yang rusak karena batrenya drop.)*

Berdasarkan hasil wawancara tersebut bahwa banyak remaja bermain game online disebabkan kemajuan teknologi yang semakin canggih.

Selanjutnya saat ditanya bagaimana tanggapan orangtuanya terhadap andre mengatakan :

*wangtueku marah watku ngelong honjo guk kuwatku naik mabar, tapi semenjak ku pakai kartu smartfren kebetulan ade sinyal lam umah ku jadi ku dak perlu ngelong man nak main game, tu lah mak ku ngate mojornya ade sinyal lam umah kak ye le nga ngelong honjo, je makku. (Orangtua saya sering marah karena saya sering jalan-jalan tapi semenjak saya pake kartu yang ada sinyalnya di rumah jadi saya tidak perlu lagi keluar rumah.)*

---

<sup>65</sup> Andre, Wawancara, tanggal 19 Juni 2022 Pukul 08.00

Informan Rangga Nata<sup>66</sup>, ia menyampaikan dalam wawancara kepada peneliti bahwa dia mengetahui game online dari facebook dan youtube, kemudian dia menyampaikan alasannya bermain game online sebagai berikut :

*Ku tau game online kak sang facebook we nga youtube, ku gelak temu nge konten wang main ff ditotonku, wat nyingok game a seru tu lah ku download le on playstore. Ku gelak main tu sehai tu sekitar 5-6 jam sahai ku ahat main kan gecang hapai rank heroic. (Saya tahu game ini dari facebook dan youtube, saya sering nonton konten youtober bermain game free fire. Saya bermain game sekitar 5-6 jam sehari).*

Selanjutnya saat ditanya bagaimana tanggapan orangtuanya terhadap Rangga mengatakan :

*Wangtueku biaso be coul tanggapan name-name. Man ye negah ku gelak mitek sen ekal isi kuota dinjuk a honjo.(Orangtua saya biasa saja tidak ada tanggapan apa-apa, kalau lah orangtua saya melarang tidak mungkin saya sering minta uang untuk isi kuota.)*

Bahwa kebanyakan orangtua tidak melakukan pengawasan dan kontrol terhadap anak-anaknya dalam menggunakan handphone dan ketidaktahuan orangtua dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari bermain game online menjadi salah satu penyebab penggunaan game online secara berlebihan.

#### **D. Pembahasan**

##### **1. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Bermain *Game Online***

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat dan canggih, segala sesuatu dengan mudah untuk mendapatkannya. Terutama dalam bidang alat komunikasi *handphone* yang saat ini sangat digandrungi oleh semua masyarakat tanpa terkecuali, mulai dari anak kecil sampai oarang dewasa, mulai dari kalangan bawah sampai kalangan atas, orang desa hingga orang

---

<sup>66</sup> Rangga Nata, Wawancara, 19 Juni 2022. Pukul 14.00

kota semuanya mengenal alat komunikasi ini. Terlebih lagi saat ini sedang marak-maraknya permainan yang bisa dimainkan di *handphone*, seperti berbagai jenis permainan bisa dimainkan di alat komunikasi ini, biasanya disebut dengan nama *game online*. *Game online* ini banyak kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun banyak orang yang berpikir bahwa permainan *game online* ini sangat identik dengan komputer, padahal tidak semua *game* berhubungan dengan komputer saja melainkan *game* juga bisa dimainkan dengan menggunakan telepon genggam (HP).

Berdasarkan hasil temuan peneliti terhadap sepuluh orang informan terdapat dua faktor yang menyebabkan mengapa remaja bermain game online yaitu :

a. Faktor Internal

Pada bab teori telah dijelaskan bahwa ada faktor internal yang mempengaruhi remaja bermain game online yaitu faktor yang berasal dari dalam diri sendiri seperti Keinginan, Rasa Bosan, dan Kontrol Diri.

Pada bab teori juga telah dijelaskan bahwa faktor internal terbagi menjadi tiga faktor yaitu faktor keinginan, keinginan yang kuat dalam diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi. Tidak bisa dipungkiri bahwa sifat dasar manusia yang selalu ingin jadi pemenang dan akan bangga jika mahir dalam sebuah permainan dan bangga ketika mendapatkan nilai yang lebih tinggi. Kemudian untuk mencapai dan memperoleh nilai yang

tinggi banyak remaja yang bermain game berjam-jam dalam sehari. Seperti halnya yang dirasakan oleh informan yudi bahwa ketika dia dapat mencapai rank tertinggi memiliki kepuasan dan bangga terhadap pencapaiannya tersebut.

Faktor lainnya *Game online* juga bisa dijadikan sarana untuk *refreshing* atau hiburan untuk menghilangkan rasa jenuh dan bosan si pemain baik itu dalam kegiatan sehari-hari seperti bekerja, belajar serta faktor-faktor yang lainnya atau hanya digunakan untuk mengisi waktu luang saja dan kemudian Menurut Young , yaitu faktor Antisipasi (*anticipation*) Bermain game online digunakan sebagai sarana untuk melarikan diri atau mengabaikan sementara masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata pemain. Karena kebiasaan ini, pemain akan terbiasa melarikan diri dari permasalahan melalui game online dan lama kelamaan akan menjadi kebiasaan dan mendominasi pemikiran dan bahkan perilakunya. Bermain game digunakan sebagai *strategi coping* dari masalah yaitu sarana untuk melarikan diri atau mengabaikan permasalahan yang terjadi di kehidupan nyata, lama kelamaan aktivitas internet menjadi aktivitas yang paling penting dalam hidup sehingga mendominasi, pikiran, perasaan dan perilakunya.<sup>67</sup> Seperti hal yang dirasakan oleh Informan kaswan bahwa bermain game online bisa menghilangkan rasa lelah setelah bekerja dan rasa bosan setelah pulang sekolah. Sedangkan pendapat menurut Bobby tidak jauh berbeda seperti yang diungkapkan oleh kaswan bahwa ia mengakses game

---

<sup>67</sup> Or dan Or, *JANGAN SUKA GAME ONLINE*, hlm.23.

online setelah bekerja dan sepulang sekolah ketika tidak ada kegiatan atau pekerjaan apapun. Sedangkan menurut informan dika bahwa ia bermain game karna rasa bosan di rumah. Kemudian menurut informan apdi bahwa ia bermain game online rasa bosan karena setiap hari mengerjakan tugas sekolah dia menjadikan bermain game sebagai hiburan.

Selanjutnya faktor kurangnya kontrol diri dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online yang berlebihan. Kemudian menurut Young, Ketidakmampuan mengontrol diri (*lack of control*) Ketidakmampuan mengontrol diri akan menimbulkan banyaknya waktu terbuang yang digunakan untuk durasi bermain game online penggunaan waktu yang tidak terkontrol akan berdampak buruk pada kesehatan remaja. Bermain game online berlebihan dapat menyebabkan remaja menjadi kecanduan <sup>68</sup>Dari hasil penelitian bahwa informan kaswan bahwa dia bermain game online 7-8 jam perhari. Sedangkan informan yudi bahwa dia bermain game 9-10 jam. Kemudian informan rian bermain game online 7-9 jam. Dari hasil penelitian diatas dapat diketahui penggunaa yang berlebihan oleh remaja seperti menurut Young, Penggunaan yang berlebihan (*excessive use*) Penggunaan atau bermain *game online* yang terlalu banyak biasanya dikaitkan dengan hilangnya pengertian tentang penggunaan waktu atau

---

<sup>68</sup> Or dan Or, hlm.24.

pengabaian kebutuhan-kebutuhan dasar dalam kehidupannya misalnya makan, tidur, bahkan mandi.<sup>69</sup>

Selanjutnya menurut Young, faktor ciri khas (*salience*) Biasanya dikaitkan dengan pikiran-pikiran yang berlebihan secara mencolok terhadap bermain *game*. Memikirkan bahkan ketika *offline* atau berfantasi mengenai bermain *game* saat harus berkonsentrasi dengan hal lainnya, bahkan bermain *game* akan menjadi prioritas utama pemain.<sup>70</sup> Seperti itulah hal yang dirasakan oleh informan kaswan ia menyatakan :

*Man ge pela main ne dang inghalnya main game men dak main game lek hapai tebayang-bayang.* (Kalau masih awal-awal lagi sering-seringnya main game kalau gak main sampai terbayang-bayang.)

Kemudian informan informan yudi menyatakan, *man ge pela-pela maen ne pokok a tepikir honjo nge game tu setiap betemu nge kuwat-kuwat bahasan rolan game tulah.* (kalau masoh baru-baru kepikiran terus dengan game setiap bertemu dengan teman-teman pembicaannya selalu tentang game.)

Selanjutnya informan rian menyatakan pernyataan yang tidak jauh berbeda dengan informan yudi yaitu sebagai berikut :

*ku ngelong guk kuwat-kuwat sesame pemain game kaklah. kan akor rol a.* (Saya sering jalan kerumah teman sesama gamer biar pembicaraannya sama atau sesuai yaitu bahs game.)

Bahwa remaja ketika sedang tidak bermain game online akan selalu memikirkan game online yang ia mainkan bahkan ketika bertemu dan berkumpul dengan teman-temannya remaja akan membahas game online yang mereka mainkan.

---

<sup>69</sup> Or dan Or, hlm.22.

<sup>70</sup> Or dan Or, hlm.22.

Faktor internal di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kec. Padang Ulak Tanding. Penyebab remaja bermain game online dalam diri sendiri adanya keinginan remaja mencapai rank point tertinggi, rasa bosan yang dirasakan remaja, antisipasi atau melarikan diri dari masalah, dan ketidakmampuan mereka dalam mengontrol diri dalam bermain game online atau Ketidakmampuan mengontrol diri (lock of control, dan ciri khas (*salience*))

b. Faktor Eksternal

Pada bab teori telah dijelaskan bahwa ada faktor eksternal yang dapat mempengaruhi remaja mengakses game online yaitu Lingkungan, Hubungan Sosial, dan harapan orangtua atau kebersamaan bersama orangtua. Berdasarkan hasil wawancara peneliti menemukan 8 informan yang menyatakan bahwa mereka mengetahui game online dari teman-teman mereka. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain bermain game online menjadikan remaja penasaran dan ingin mencoba game online tersebut yang lama-lama akan menjadi kecanduan.<sup>71</sup>

Sedangkan faktor hubungan sosial, kurang memiliki kompetensi sosial yang baik sehingga remaja memilih alternatif bermain game online sebagai aktivitas yang menyenangkan.<sup>72</sup> Selanjutnya menurut Young, mengabaikan kehidupan sosial dan mengorbankan kegiatan sosial untuk

---

<sup>71</sup> Or dan Or, hlm.21.

<sup>72</sup> Or dan Or, hlm.22.

bermain game. Kegiatan bermain game yang dilakukan secara terus menerus akan mengurangi waktu sosialnya.<sup>73</sup> Dari hasil penelitian informan apdi dan rian menyatakan bahwa semenjak dia bermain game online dia hanya berkumpul dengan teman-temanya yang bermain game online saja.

Kemudian Faktor Harapan seperti kursus- kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.<sup>74</sup> Seperti hal yang dirasakan oleh informan hendra bahwa ia bermain game karna kurang harmonisnya hubungan dalam keluarganya. Kemudian pernyataan yang dirasakan oleh informan dika bahwa ia bermain game online karena terlalu sering sendiri dirumah karena ditinggal ibunya untuk bekerja.

Kemudian dalam penelitian ini peneliti menambahkan adanya kompetisi game online seperti yang disampaikan informan Kaswan dan Bobby Anika bahwa dia mengikuti kegiatan turnamen game online free fire. Kompetisi ini menjadi salah satu faktor remaja bermain game online karena selain mendapatkan uang tunai ketika memenangkan game online, remaja juga mendapatkan teman-teman baru, pengalaman baru. Selanjutnya faktor kurangnya kontrol dan pengawasan dari orang tua, orang tua memanjakan anak dengan fasilitas dengan memberikan handphone sehingga anak tidak terkontrol dalam menggunakan handphone untuk mengakses game online. Di Dusun Dusun Tanjng Sari Desa Kasie Kasubun terdapat 8 Informan yang

---

<sup>73</sup> Or dan Or, hlm.22.

<sup>74</sup> Or dan Or, hlm.22.

mengakses game online tanpa ada arahan atau pun tanggapan dari orangtuanya. Selanjutnya peneliti menemukan bahwa ada informan orangtua informan yang tidak mengetahui bahwa handphone yang diberikan untuk bermain game online seperti yang disampaikan oleh apdi bahwa *Ku gelak main game guk puncak jadi Wangtueku mane tau, tau ye man ku ke puncak ku belejo online.* (Saya sering main game dipuncak jadi orangtua saya tidak tahu yang mereka tahu saya belajar online).

Dari penjelasan diatas diketahui Ketidaktahuan orangtua bahwa fasilitas berupa handphone yang diberikan yang awalnya untuk belajar tetapi disalahgunakan oleh remaja untuk mengakses game online. Kurangnya kontrol dari orangtua terhadap anak dalam menggunakan handphone menjadi salah satu faktor yang menyebabkan anak bermain game online. Oleh karena itu, untuk menghindari anak-anak kecanduan game online , para orang tua harus selalu mengawasi anak-anaknya khususnya yang berkaitan dengan penggunaan handphone.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan analisis yang peneliti temukan di lapangan dapat disimpulkan, penulis menyimpulkan bahwa Faktor-faktor yang mendorong para remaja di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun mengakses permainan *game online* antara lain:

- c. Faktor Internal yaitu keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, merasa jenuh dan bosan akibat beraktivitas seharian yang begitu-begitu saja ketika berada di rumah atau di sekolah atau antisipasi (*anticipation*), kurangnya kontrol diri dari dalam diri remaja sehingga mengakses bermain game online secara berlebihan, ketidakmampuan mengontrol diri (*lack of control*) dan penggunaan yang berlebihan (*excessive use*).
- d. Faktor Eksternal yaitu lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya yang lain bermain *game online* menjadikan remaja untuk mencoba *game online* tersebut yang lama-kelamaan akan menjadi kecanduan. Hubungan sosial, kurangnya hubungan sosial remaja, Harapan orangtua, kurangnya waktu bersama orangtua, adanya kompetisi game online dan kurangnya kontrol dari orangtua. Tidak ada faktor tunggal yang menyebabkan remaja bermain game online, semua faktor berkolaborasi sehingga menyebabkan remaja bermain game online.

## **B. Saran**

1. Diharapkan untuk para remaja di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun lebih selektif dalam menerima dan memainkan permainan *game online*, jangan sampai diperbudak sama *game online* dan akan merubah perilaku remaja khususnya perilaku dalam bidang keagamaan serta meninggalkan kewajibankewajiban yang harus mereka kerjakan. Remaja harus bisa membagi waktu antara bermain *game* dengan hal-hal yang bermanfaat.
2. Untuk para orang tua diharapkan tetap dan selalu mengawasi serta membimbing anak-anaknya khususnya yang berkaitan dengan waktu mereka dalam belajar dan bermain supaya menghindari hal-hal yang tidak diinginkan orang tua.

## DAFTAR PUSTAKA

- “Apa Itu Free Fire? - Esportsnesia.” Diakses 4 Januari 2022.  
<https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-free-fire/>.
- Bagong, Suryanto. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Pustaka Media Group, 2007.
- Cahyono, Anang Sugeng. “PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL MASYARAKAT DI INDONESIA.” *Publiciana* 9, no. 1 (2016): 140–57.
- Dhamayanthie, Indah. “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa Akamigas Balongan.” *Jurnal Rekayasa, Teknologi, dan Sains* 4, no. 1 (2020): 13–15.
- Dr Hj Hasnil Aida Nasution MA. *PATOLOGI SOSIAL DAN PENDIDIKAN ISLAM KELUARGA*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2020.
- Furqan. “MODEL KOMUNIKASI MAHASISWA PEMAIN GAME ONLINE FREE FIRE (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu).” Other, IAIN BENGKULU, 2020. <https://doi.org/10/1/SKRIPSI%20LENGKAP-converted%281%29.pdf>.
- “Garena Free Fire.” Dalam *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, 21 April 2021.  
[https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Garena\\_Free\\_Fire&oldid=18279412](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Garena_Free_Fire&oldid=18279412)
- “Garena Free Fire. Mobile game Battle Royale terbaik.” Diakses 16 Maret 2022.  
<https://ff.garena.com/chars/index/id/>.
- “Garena Free Fire. Mobile game Battle Royale terbaik.” Diakses 16 Maret 2022.  
<https://ff.garena.com/weapons/index/id/>.
- Hakim, Lukman Nul. “Urgensi revisi undang-undang tentang kesejahteraan lanjut usia.” *Sumber* 17 (2020): 6.
- Harahap, Sukron Habibi, dan Zaka Hadikusuma Ramadan. “Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no.

3 (2021): 1304–11.

<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.895>.

“Hasil Pencarian - KBBI Daring.” Diakses 1 Maret 2022.

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengaruh>.

Henry, Samuel. *Cerdas dengan Game : Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010.

“INA-Rxiv Papers | Belajar Memahami Bahasa Generasi Milenial.” Diakses 13 Desember 2021. <https://osf.io/preprints/inarxiv/sxhp8/>.

Jahja, Yudrik. *Psikologi Perkembangan*. Kencana, t.t.

Telset. “Jenis Game Berbagai Genre, Cara Main, Kelebihan dan Kekurangan,” 6 November 2021. <https://telset.id/games/jenis-jenis-game-kelebihan-kekurangannya/>.

Kurniasari, Atifah. “DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PELAKSANAAN IBADAH REMAJA DI DUSUN SIMPANG ROWO DESA DADAPAN KECAMATAN SUMBEREJO KABUPATEN TANGGAMUS.” PhD Thesis, UIN Raden Intan Lampung, 2019.

Or, Andri Arif Kustiawan, S. Pd , M., dan Andy Widhiya Bayu Utomo Or S. Pd , M. *JANGAN SUKA GAME ONLINE: PENGARUH GAME ONLINE DAN TINDAKAN PENCEGAHAN*. Cv. Ae Media Grafika, 2019.

Paridawati, Ita, Musnar Indra Daulay, dan Rizki Amalia. “Persepsi Orangtua Terhadap Penggunaan Smartphone pada Anak Usia Dini di Desa Indrasakti Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.” *Journal on Teacher Education* 2, no. 2 (11 Maret 2021): 28–34. <https://doi.org/10.3100/jote.v2i2.1329>.

Pelayanan Publik. “Pengertian Game Online, Sejarah, Hingga Jenisnya.” Diakses 19 Juli 2021. <https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/>.

“Pengertian Remaja dan Tahap Perkembangannya yang Harus Dipahami.” Diakses 10 Maret 2022. <https://www.sehatq.com/artikel/memahami-pengertian-remaja-dan-tahap-perkembangannya>.

- “Permainan daring.” Dalam *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, 13 Juli 2021.  
[https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Permainan\\_daring&oldid=18671456](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Permainan_daring&oldid=18671456)
- Sadiah, Dewi. *Metode Penelitian Dakwah : Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2015.
- Santrock, John W. *Adolescence*. 11th ed. Boston: McGraw-Hill, 2007.
- Saputro, Khamim Zarkasih. “Memahami Ciri Dan Tugas Perkembangan Masa Remaja.” *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama* 17, no. 1 (2017): 25–32.  
<https://doi.org/10.14421/aplikasia.v17i1.1362>.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. *Psikologi remaja*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2000.
- Soehartono, Irawan. *Metode Penelitian Limit Sosial, Tesis dan Disertasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya, t.t.
- Sudjana, Nana. *Pedoman Penyusunan Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Jakarta: Rineka Cipta, 1996.
- Sugiyono. *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Sumardi, Suryabrata. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011.
- Surbakti, Krista. “Pengaruh Game Online terhadap Remaja.” *JURNAL CURERE* 1, no. 1 (17 Oktober 2017). <https://doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>.
- Widito, Yoko. “7 Tingkatan Rank di Free Fire (FF) & Urutan Pangkatnya.” *Kabar Games* (blog), 6 Oktober 2021. <https://www.kabargames.id/tingkatan-rank-free-fire-ff-dan-urutan-pangkat/>.

L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N



**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH**  
Nomor: 53 Tahun 2021  
Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN PEMBIMBING II DALAM PENULISAN SKRIPSI  
DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa perlu ditunjuk Dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud;
- b. bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas tersebut;
- Mengingat** : 1. Undang – undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 2 Tahun 2019 tentang STATUTA Institut Agama Islam negeri Curup;
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 30 Tahun 2018 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
5. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 Tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi
6. Keputusan Menteri Agama RI Nomor B.II/3/15447 tanggal 18 April 2018 Tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2018-2022;
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor 0047 tanggal 21 Januari 2019 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Istitut Agama Islam Negeri Curup;
- Menperhatikan** : Berita acara seminar proposal Program Bimbingan Penyuluhan Islam tanggal 03 November 2021

**MEMUTUSKAN :**

- Menetapkan** Keputusan Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah
- Pertama** Menunjuk Saudara :
- : 1. Drs, Ngadri Yusro, M.Ag : 19692061995031001
- : 2. Dita Verolyna, M.I Kom : 198512162019032004
- Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan Pembimbing II dalam penulisan skripsi mahasiswa :
- N a m a : Edo Albiansah
- N i m : 18661005
- Judul Skripsi : Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Remaja Bermain Game Online di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kecamatan Padang Ulak Tanding
- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan kontens skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;
- Kelima** : Surat keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya;
- Keenam** : Surat keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku;

Ditetapkan di Curup  
Pada tanggal 21 Desember 2021  
Dekan

  
M. Warsini

- Terbuan :**
1. Bendahara IAIN Curup;
  2. Kasubbag AKA FUAD IAIN Curup;
  3. Dosen Pembimbing I dan II;
  4. Prodi yang Bersangkutan;
  5. Lavanan Satu Atap (L1);



**PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG  
KECAMATAN PADANG ULAK TANDING**

*Jalan : Lapangan Merdeka, Kelurahan Pasar Padang Ulak Tanding Pos : ( 39182 )*

**SURAT REKOMEDASI**

Nomor : 070/ 143 /SIE.3/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : USMAN, SE  
NIP : 19760224 200701 1 010  
Pangkat Golongan : Penata Muda Tk.I/ IIIb  
Jabatan : Plt. Sekretaris Camat Padang Ulak Tanding

Dengan ini memberikan rekomendasi kepada :

Nama : EDO ALBIANSAH  
NIM : 18661006  
Program Studi : BPI  
Fakultas : USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH  
Judul Penelitian : Faktor-faktor yang mempengaruhi Remaja Bermain Game Online  
di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kec. Padang Ulak Tanding  
Kab. Rejang Lebong

Bahwa nama tersebut diatas benar akan melakukan penelitian di Desa Kasie Kasubun Kecamatan Padang Ulak Tanding Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu, Terhitung Tanggal 09 Juni 2022 s/d 09 September 2022.

Demikian surat rekomendasi ini dibuat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang Ulak Tanding, 14 Juni 2022  
An. Camat Padang Ulak Tanding  
Plt. SEKCAM



USMAN, SE  
Penata Muda Tk. I/IIIb  
NIP. 19760224 200701 1 010



IAIN CURUP

### KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : EDD ALBIANSAH  
 NIM : 19661006  
 FAKULTAS/PRODI : ISHLULUDDIYAL AGAR DAN DAKWAH  
 : BIMBINGAN DAN PENYULUHAN ISLAM  
 PEMBIMBING I : DES. AGARFI YUSRO, M.Pd  
 PEMBIMBING II : DITA VERBYANA, M.I., KPM  
 JUDUL SKRIPSI : FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PEMAJA  
 : BERMAJLIS GAMTE ONLINE DI DESA TANJUNG SARI  
 : DESA KASIE KABUPATEN BENGKULU PADANG LAK  
 : TANJUNGPINANG

\* Kartu konsultasi ini harap diluwa pada setiap konsultasi dengan pembimbing I atau pembimbing 2;

\* Dianjurkan kepada mahasiswa yang menulis skripsi untuk berkonsultasi sebanyak mungkin dengan pembimbing I minimal 2 (dua) kali, dan konsultasi pembimbing 2 minimal 5 (lima) kali dibuktikan dengan kolon, yang di sertikan;

\* Agar ada waktu cukup untuk perlakuan skripsi sebelum ditjikan diharapkan agar konsultasi terakhir dengan pembimbing dilakukan paling lambat sebelum ujian skripsi.



IAIN CURUP

### KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : EDD ALBIANSAH  
 NIM : 19661006  
 FAKULTAS/PRODI : ISHLULUDDIYAL AGAR DAN DAKWAH  
 : BIMBINGAN DAN PENYULUHAN ISLAM  
 PEMBIMBING I : DES. AGARFI YUSRO, M.Pd  
 PEMBIMBING II : DITA VERBYANA, M.I., KPM  
 JUDUL SKRIPSI : FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PEMAJA  
 : BERMAJLIS GAMTE ONLINE DI DESA TANJUNG SARI  
 : DESA KASIE KABUPATEN BENGKULU ULAE PARIPAI

Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diajukan untuk ujian skripsi IAIN Curup.

Pembimbing I,

DES. AGARFI YUSRO, M.Pd  
 NIP. 19620201 195003 1 001

Pembimbing II,

DITA VERBYANA, M.I., KPM  
 NIP. 19851216 201003 3 1004



IAIN CURUP

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing I	Paraf Mahasiswa
1	11/04/2008	1. Perbaiki Cover 2. Perbaiki Abstrak & Daftar Isi 3. Daftar Isi ke Bab Rumusan Masalah	<i>[Signature]</i>	Fauzi
2	14/04/2008	1. Perbaiki Bab II 2. Perbaiki Simpul di bagian akhir 3. Sertakan Penelitian	<i>[Signature]</i>	Fauzi
3	25/05/2008	1. Perbaiki Sistematika Penelitian 2. Perbaiki Catatan Kaki	<i>[Signature]</i>	Fauzi
4	27/05/2008	1. Perbaiki ukuran font Bab II 2. Perbaiki Daftar Pustaka	<i>[Signature]</i>	Fauzi
5	29/06/2008	ACC	<i>[Signature]</i>	Fauzi
6				
7				
8				



IAIN CURUP

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing II	Paraf Mahasiswa
1	7/02/2008	Tambahkan Benda Rongga di Latar Belakang & Lampiran Garis Bawah pada rumus &	<i>[Signature]</i>	Fauzi
2	14/02/2008	Perbaiki Rumusan Masalah & Tujuan Penelitian Data Guru & wawancara Pengisi	<i>[Signature]</i>	Fauzi
3	21/02/2008	Tambahkan Kajian Teori yang Pengaruh di bagian Pendahuluan	<i>[Signature]</i>	Fauzi
4	24/02/2008	Tambahkan Kategorisasi Rumus Anal. Momen & Aktif	<i>[Signature]</i>	Fauzi
5	1/03/2008	Tambahkan Keterangan Informasi atau kriteria Informasi pada Bab 3.	<i>[Signature]</i>	Fauzi
6	25/03/2008	ACC Bab 1-3 Lampirkan ke Bab Esensialnya	<i>[Signature]</i>	Fauzi
7	31/03/2008	Tambahkan lagi Pendahuluan pada Bab II	<i>[Signature]</i>	Fauzi
8	25/06/2008	ACC	<i>[Signature]</i>	Fauzi

### **KETERANGAN TELAH WAWANCARA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dika

Alamat : Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kec. Padang Ulak  
Tanding

Menerangkan dengan sebenarnya:

Nama : Edo Albiansah

Nim : 18661006

Prodi : Bimbingan dan Penyuluhan Islam

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul  
"Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Remaja Bermain Game Online di Dusun  
Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kecamatan Padang Ulak Tanding".

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat  
digunakan sebagaimana mestinya.

Kasie Kasubun, 16 Juni 2022

Yang Menerangkan



Andre

### KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andre

Alamat : Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kec. Padang Ulak  
Tanding

Menerangkan dengan sebenarnya:

Nama : Edo Albiansah

Nim : 18661006

Prodi : Bimbingan dan Penyuluhan Islam

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Remaja Bermain Game Online di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kecamatan Padang Ulak Tanding".

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kasie Kasubun, 19 Juni 2022

Yang Menerangkan



Andre

## KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rangga Nata

Alamat : Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kec. Padang Ulak  
Tanding

Menerangkan dengan sebenarnya:

Nama : Edo Albiansah

Nim : 18661006

Prodi : Bimbingan dan Penyuluhan Islam

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul  
"Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Remaja Bermain Game Online di Dusun  
Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kecamatan Padang Ulak Tanding".

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat  
digunakan sebagaimana mestinya.

Kasie Kasubun, 19 Juni 2022

Yang Menerangkan



Rangga Nata

## KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rian

Alamat : Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kec. Padang Ulak  
Tanding

Menerangkan dengan sebenarnya:

Nama : Edo Albiansah

Nim : 18661006

Prodi : Bimbingan dan Penyuluhan Islam

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Remaja Bermain Game Online di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kecamatan Padang Ulak Tanding".

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kasie Kasubun, 18 Juni 2022

Yang Menerangkan



Rian

## KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kaswan Ramanto

Alamat : Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kec. Padang Ulak  
Tanding

Menerangkan dengan sebenarnya:

Nama : Edo Albiansah

Nim : 18661006

Prodi : Bimbingan dan Penyuluhan Islam

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Remaja Bermain Game Online di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kecamatan Padang Ulak Tanding".

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kasie Kasubun, 15 Juni 2022

Yang Menerangkan



Kaswan Ramanto

## KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Roniza

Alamat : Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kec. Padang Ulak  
Tanding

Menerangkan dengan sebenarnya:

Nama : Edo Albiansah

Nim : 18661006

Prodi : Bimbingan dan Penyuluhan Islam

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul  
"Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Remaja Bermain Game Online di Dusun  
Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kecamatan Padang Ulak Tanding".

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat  
digunakan sebagaimana mestinya.

Kasie Kasubun, 16 Juni 2022

Yang Menerangkan

  
Roniza

## KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Apdi

Alamat : Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kec. Padang Ulak  
Tanding

Menerangkan dengan sebenarnya:

Nama : Edo Albiansah

Nim : 18661006

Prodi : Bimbingan dan Penyuluhan Islam

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Remaja Bermain Game Online di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kecamatan Padang Ulak Tanding".

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kasie Kasubun, 17 Juni 2022

Yang Menerangkan



Apdi

## KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bobby Anika

Alamat : Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kec. Padang Ulak Tanding

Menerangkan dengan sebenarnya:

Nama : Edo Albiansah

Nim : 18661006

Prodi : Bimbingan dan Penyuluhan Islam

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Remaja Bermain Game Online di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kecamatan Padang Ulak Tanding".

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kasie Kasubun, 15 Juni 2022

Yang Menerangkan



Bobby Anika

## KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yudi

Alamat : Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kec. Padang Ulak  
Tanding

Menerangkan dengan sebenarnya:

Nama : Edo Albiansah

Nim : 18661006

Prodi : Bimbingan dan Penyuluhan Islam

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Remaja Bermain Game Online di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kecamatan Padang Ulak Tanding".

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kasie Kasubun, 16 Juni 2022

Yang Menerangkan



Yudi

## KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hendra Abdiansyah

Alamat : Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kec. Padang Ulak  
Tanding

Menerangkan dengan sebenarnya:

Nama : Edo Albiansah

Nim : 18661006

Prodi : Bimbingan dan Penyuluhan Islam

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul  
"Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Remaja Bermain Game Online di Dusun  
Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kecamatan Padang Ulak Tanding".

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat  
digunakan sebagaimana mestinya.

Kasie Kasubun, 17 Juni 2022

Yang Menerangkan



Hendra Abdiansyah



Wawancara dengan Kaswan selaku remaja yang bermain game online



Wawancara dengan Yudi selaku remaja yang bermain game online



Wawancara dengan Ranga selaku remaja yang bermain game online



Wawancara dengan Bobby selaku remaja yang bermain game online



Wawancara dengan Apdi selaku remaja yang bermain game online



Wawancara dengan Rian selaku remaja yang bermain game online



Wawancara dengan Roniza selaku remaja yang bermain game online



Wawancara dengan Hendra selaku remaja yang bermain game online



Edo Albiansah lahir di Desa Tanjung Sari, Kecamatan Padang Ulak Tanding, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu, pada tanggal 09 Juli 1999, Penulis adalah anak bungsu dari 2 bersaudara buah kasih dari Ayahanda Musmulyadi dan Ibunda Panca Karsa. Penulis pertama kali menempuh pendidikan tepat pada umur 7 tahun di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 15 Tanjung Sari pada tahun 2006 dan selesai tahun 2012, dan pada tahun yang sama melanjutkan kejenjang Sekolah Menengah Pertama (SMPN) 01 Padang Ulak Tanding dan selesai pada tahun 2015, dan pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMK Muhammadiyah Kota Lubuklinggau dan selesai pada tahun 2018. Dan pada tahun yang sama Penulis terdaftar pada salah satu Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, Program Studi Bimbingan dan Penyuluhan Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah dan Alhamdulillah selesai pada tahun 2022

Berkat dan petunjuk dan pertolongan Allah SWT, usaha dan disertai do'a dari keluarga dalam menjalani aktivitas akademik di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Alhamdulillah Penulis dapat menyelesaikan dengan skripsi yang berjudul "Faktor-faktor yang mempengaruhi remaja bermain game online (Studi Kasus Di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kecamatan Padang Ulak Tanding)