

**BENTUK PENCEGAHAN ORANG TUA DALAM
MENGURANGI PERILAKU BURUK REMAJA AKIBAT
SERING BERMAIN *GAME ONLINE* DI PERUMAHAN THE
ARGOPURO KECAMATAN KALIWATES KABUPATEN
JEMBER**

SKRIPSI

diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Serjana Sosial (S.Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam



Oleh:

IBNU AROBY AL-KHITAMI

NIM: D20153010

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS DAKWAH
SEPTEMBER 2020**

**BENTUK PENCEGAHAN ORANG TUA
DALAM MENGURANGI PERILAKU BURUK REMAJA
AKIBAT SERING BERMAIN *GAME ONLINE*
DI PERUMAHAN THE ARGOPURO
KECAMATAN KALIWATES KABUPATEN JEMBER**

SKRIPSI

diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Sosial (S. Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam

Oleh:

IBNU AROBY AL-KHITAMI
NIM: D20153010

Disetujui Pembimbing


Muhammad Ali Makki, M.Si
NIP. 197503152009121004

**BENTUK PENCEGAHAN ORANG TUA
DALAM MENGURANGI PERILAKU BURUK REMAJA
AKIBAT SERING BERMAIN *GAME ONLINE*
DI PERUMAHAN THE ARGOPURO
KECAMATAN KALIWATES KABUPATEN JEMBER**


SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam

**Hari : Kamis
Tanggal : 16 Juli 2020**

Tim Penguji

Ketua



Mohammad Muhib Alwi, MA
NIP.197807192009121005

Sekretaris



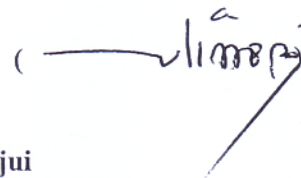
Nasobi Niki Suma, M.Sc.
NIP.198907202019031003

Anggota

1. Muhibbin, M.Si.



2. Muhammad Ali Makki, M.Si.



**Menyetujui
Dekan Fakultas Dakwah**




Dr. Ahidul Asror, M.Ag
NIP.197406062000031003

MOTTO

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ ﴿٧﴾ وَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ شَرًّا يَرَهُ ﴿٨﴾

Artinya: "Barangsiapa yang mengerjakan seberat dzarrah (suatu kebaikan), niscaya Dia akan melihat (balasan)nya. dan Barangsiapa yang mengerjakan kejahatan sebesar dzarrahpun, niscaya dia akan melihat (balasan) nya pula. (QS. Az-zazalah ayat 7-8)

Then shall anyone who has done an atom's weight of good, seenit. And anyone who has done an atom's weight of evil, shall see it

*(QS. Az-zazalah ayat 7-8).**

IAIN JEMBER

* Aljami, *al Qur'an Tajwid Warna, Terjemahan Perkata, Terjemah Inggris* (Jawa Barat: Cipta Bagus Segara 2012), 599

PERSEMBAHAN

Puji-syukur kepada Allah Subhanahuwata'ala, atas segala nikmat hidup dan kesempatan menggenggam ilmu, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Bentuk Pencegahan Orang Tua dalam Mengurangi Perilaku Buruk Remaja Akibat Sering Bermain *Game online* di perumahan The Argopuro” dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini, penulis banyak dibantu, dibimbing dan didukung oleh berbagai pihak.

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ayahanda tercinta Almarhum H.Fathor Rosi Assiada dan ibunda tercinta Hj. Aminatul Kiptiyah. Terimakasih atas segala perjuangan dan doa-doa yang selalu kalian panjatkan untuk keberhasilan anakmu selama ini. serta kepada kakek H. Sukri dan nenek Suleha yang sabar merawat cucumu ini dari kecil dengan sabar dan ikhlas. Tidak lupa juga teruntuk saudara-saudaraku yang selama ini mendukung dan mendoa'kanku dan terus mendukung sampai pada saat ini.
2. Untuk semua dosen-dosenku khususon dosen Fakultas Dakwah yang selama ini sejak semester awal sampai akhir ini yang telah memberikan banyak ilmu, motivasi, serta semangat dalam belajar, semoga tetap dalam lindungan Allah AWT Amin.
3. Kepada teman-teman seperjuangan khususnya semua Tretan Ikatan Mahasiswa Bata-bata (IMABA) DPW Jember, teman teman Unit Kegiatan Pengembangan Keilmuan (UKPK) IAIN Jember, serta teman-teman kelas Bimbingan dan Konsling Islam (BKI) kelas BK I yang selama ini bersama dalam gembira maupun duka. Semoga kita tetap menjadi teman bahkan saudara ila yaumul Qiyamah amin.

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah AWT, atas limpahan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: Bentuk Pencegahan Orang Tua dalam Mengurangi Perilaku Buruk Remaja Akibat Sering Bermain *Game online* di perumahan The Argopuro”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata (S-1) Program Bimbingan dan konseling Islam (BKI) jurusan Bimbingan Konsling Islam Fakultas Dakwah IAIN Jember.

Taklupa Sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada keharibaan kita Nabi Muhammad SAW. Juga tidak lupa kepada para keluarganya, para sahabatnya, serta para pengikutnya yang tetap setia sampai akhir zaman. Dalam mmenyusun sekripsi ini, penulis telah berusaha dengan segala daya dan upaya guna menyelesaikannya. Penulis menyadari akan keterbatasan pengalaman dan pengetahuan yang penulis miliki, sehingga masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam skripsi ini. Oleh karena itu keritik dan saran dari para pembaca sanantiasa penulis harapkan demi kesempurnaan penyusunan serta konten dalam skripsi ini, karna tanpa bantuan dari berbagai pihak penyusunan ini tidak mungkin bisa terwujud.

Pada kesempatan ini penghargaan dan terimakasih penulis haturkan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM selaku Rektor IAIN Jember.
2. Prof. Dr. Ahidul Asror, M.Ag selaku Dekan Fakultas Dakwah IAIN Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian
3. Bapak Muhammad Muhib Alwi, MA selaku Ketua Prodi Bimbingan dan Konsling Islam, Fakultas Dakwah IAIN Jember yang telah membimbing selama ini sampai selesai.

4. Bapak Mohammad Ali Makki M.Si selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga serta memotivasi peneliti demi kelancaran penyusunan skripsi ini dari awal hingga ahir.
5. Semua Dosen fakultas Dakwah yang sudah rela memberikan pengetahuannya kepada penulis selama ini sampai pada proses akhir serta dapat menyelesaikan perkuliahan sesuai dengan harapan.
6. teman-teman seperjuangan khususnya semua Tretan Ikatan Mahasiswa Batabata (IMABA) DPW Jember, teman teman Unit Kegiatan Pengembangan Keilmuan (UKPK) IAIN Jember, serta teman-teman kelas Bimbingan dan Konsling Islam (BKI) kelas BK I yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan moril dan penyemangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

Mudah-mudahan segala bantuan yang mereka berikan akan mendapat balasan pahala dari Allah AWT. Akhir kata penulis panjatkan doa semoga skripsi ini membawa manfaat bagi penulis pada khususnya dan para pembaca pada umumnya. Amin ya rabbal alamin.

Jember, 27 Januari 2020

Penulis

ABSTRAK

Ibnu Aroby Al-khitami, 2020 : Bentuk Pencegahan Orang Tua dalam Mengurangi Perilaku Buruk Remaja Akibat Sering Bermain *Game online* di perumahan The Argopuro Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

Pencegahan dilakukan oleh orang tua perumahan The Argopuro terhadap munculnya perilaku buruk remaja akibat sering bermain *game online*. menurut mereka tindakan pencegahan tersebut sangat dibutuhkan karna anak sudah mulai tergiur dengan adanya permainan berbasis virtual, terlebih *game online* yang merupakan salahsatu *game* yang diharamkan oleh MUI sebab adanya kemudhorotan terhadap pemainnya, faktanya meski sudah ada fatwa haram dari MUI, belum cukup bagi remaja untuk tidak bermain *game* ini terbukti masih banyak yang memainkannya terlebih di perumahan The Argopuro.

Fokus penelitian ini adalah :1). Apa Bentuk pencegahan yang di lakukan orang tua dalam memperbaiki perilaku buruk remaja akibat terlalu sering bermain *game online (Player Unknown's Battleground)* ? 2). Bagaimana Proses Pelaksanaan Pencegahan Orang tua dalam memperbaiki perilaku remaja akibat sering bermain *game online (Player Unknown's Battleground)*?

Tujuan penelitian ini adalah 1). Mendiskripsikan bentuk pencegahan yang dilakukan orang tua terhadap remaja yang sering bermain *game online* 2). Mendiskripsikan proses pelaksanaan pencegahan orang tua terhadap perilaku buruk remaja akibat sering bermain *game online*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, jenis penelitian studi lapangan dengan subjek penelitian menggunakan *Purposive Sampling* dan metode pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data yang digunakan adalah analisis bentuk Miles and Haberman dengan tiga tahapan, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Untuk menguji keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan tehnik.

Hasil penelitian ini adalah: 1). Terdapat beberpa bentuk pencegahan yang dilakukan oleh para orang tua di perumahan the Argopuro dalam mengurangi perilaku buruk remaja akibat sering bermain *game online*, : bentuk pencegahan yang ditemukan adalah: 1. Membentuk lingkukan keluarga dengan hal positif (kegiatan baca al-Qur'an 1 hari 1 juz berlaku bagi seluruh keluarga) pelaksanaannya bisa memfungsikan WA sebagai alat untuk melapor selesai ngaji tiap hari. 2. Mengisi waktu kosong remaja, pelaksanaannya adalah dengan mendatangkan guru les, dengan begitu wakru bermain remaja semakin sempit 3. Memberi arahan yang tepat kepada remaja untuk menjadikan *game online* bukan sekedar permainan namun juga peluang untuk mendapatkan uang lewat ikut turnamen atau juga menjadi *You Tubers Gaming*. pelaksanaannya, mendaftarkan anak pada turnamen *game online* yang diadakan, walaupun hanya sekabupaten.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB II PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Istilah.....	9
F. Sistematika Pembahasan.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Penelitian Terdahulu.....	12
B. Kajian Teori.....	14
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	35
B. Lokasi Penelitian	36
C. Subjek Penelitian	37
D. Tehnik Pengumpulan Data	38
E. Analisis Data.....	41

F. Keabsahan Data	42
G. Tahap-tahap Penelitian	43
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA.....	45
A. Gambaran Objek penelitian	45
B. Penyajian Data dan Analisis	51
C. Pembahasan Temuan	63
BAB V PENUTUP.....	70
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran-saran	71
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang sangatlah pesat, seakan tidak pernah berhenti menghasilkan inovasi baru yang disajikan secara masal, termasuk teknologi berbasis internet yang mampu menghubungkan antar manusia dalam radius yang luas. Inovasi berbasis internet juga dimanfaatkan oleh perusahaan *game* untuk menjadikan produknya sebagai *game* berbasis internet, maka terciptalah *game online*. Hadirnya *game online* dalam kalangan remaja menjadi tantangan tersendiri bagi para orang tua, karna bentuk bermain yang ditampilkan tidak sama dengan permainan remaja di era tahun 90-an, baik metode main maupun media yang digunakan.

Realitas yang terjadi saat ini adalah teknologi juga berhasil menggeser permainan tradisional yang mampu membuat remaja bergerak dan beraktifitas dengan seluruh anggota badan seperti permainan *gobak sodor*, *engkle*, *lompat tali*, *bekel*, *coklak* dan permainan tradisional lainnya.¹ Seiring berjalannya zaman, lambat laun permainan tersebut tergeser akibat munculnya permainan berbasis virtual baik yang *online* seperti *mobile legend*, *clash of clans*, *hago*, *Player Unknown's Battleground*, dan semacamnya, ataupun yang kategori *offline* seperti *Takken*, *mortal combat*, *simulator game*, *Drone Shadows Strike*

¹ Yudiwinata Prisia Hikmah, Handoyo Pembudi, *Permainan Tradisional Dalam Budaya dan Perkembangan Anak*, (Surabaya: Jurnal Penelitian Mahasiswa Fakultas Sosial, Universitas Negeri Suranaya 2014).

dan lainnya, yang dimainkan tanpa harus bergerak bebas menggunakan seluruh badan.

Istilah dalam dunia *cyberspace* seperti saat ini media sering disebut dengan *virtual reality* (realitas virtual), menurut Mark Slouka dalam bukunya *Silicon mirage: The Art and Science of virtual reality*.² Ditegaskan bahwa realitas virtual tak lain sebagai realitas sintesis. Media dihidupkan secara “sensual” atau realitas sebenarnya. Dengan kata lain *game* juga akan menciptakan ilusi yang sulit dibedakan dengan dunia nyata. *Game* bisa menjadi teman untuk menemani waktu yang kosong dan *game* juga bisa menjadi penyebab seseorang memiliki perilaku yang kurang baik, baik perilaku verbal maupun non verbal.

Game sejatinya membantu seorang menghilangkan stressor yang di dapat dari aktifitas sosial, dan *game* sebenarnya dihadirkan sebagai sesuatu yang bisa membantu seorang menghilangkan kejenuhan. Namun beda halnya dengan perilaku bermain remaja pada era digital saat ini, yang menjadi masalah adalah selain dari isi konten yang terdapat pada *game online* juga tingkat intensitas dan royaltas pada diri remaja, yang sebetulnya juga kurang baik. Selain itu bermain *game online* dengan durasi yang sering, dapat menyebabkan *Neck Paint*. *Neck Paint* adalah suatu keadaan yang tidak mengenakkan, menyenangkan dan pengalaman emosional terhadap kerusakan pada jaringan seseorang.³

² Nuruddin, *Tuhan baru*, (malang, aditya media publishing 2012) , 5

³ Firdiansah Rifki, *Hubungan Durasi Bermain Game online PUBG MOBILE Terhadap Resiko Neck Paint pada Mahasiswa di kota malang* (Malang, Skipsi Mahasiswa Fakultas Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Malang 2019)

Kecanduan *game* juga menjadi salah satu penyebab gangguan mental, tanggapan ini mengacu pada keputusan yang diambil oleh organisasi kesehatan dunia atau biasa disebut WHO (World Health Organization), yang resmi menetapkan kecanduan *game* atau *game disorder* sebagai salah satu penyakit gangguan mental dan menambahkan kecanduan *game* kedalam versi baru *International Statistical Classification of Diseases* (ICD) Tahun 2018.⁴ Keputusan ini berlaku di setiap negara termasuk Indonesia dan semua jenis *game online* termasuk beberapa *game online* terbaik saat ini yang sudah diperlombakan dalam lintas negara dengan hadiah yang sangat besar.

Merurut peraturan menteri Kominfo (Komunikasi dan Informatika) Republik Indonesia nomor 11 tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaksi Elektronik menjelaskan bahwa, permainan yang melibatkan adegan kekerasan hanya boleh dimainkan oleh pemain yang berusia 18 tahun keatas.⁵ Namun pada realitanya masih banyak anak dibawah umur yang bebas memainkan *game online* yang berkonten kekerasan, seperti yang marak dimainkan saat ini oleh remaja Argopuro adalah *game online* PUBG (*Player Unknown's Battleground*) dan juga *Free Fire*.⁶

Sebagaimana kasus yang terjadi di perumahan Argopuro, berdasarkan observasi yang dilakukan, terdapat beberapa remaja yang terlalu boros membelanjakan uang hanya untuk mendapat *skin* (tampilan lain dari beberapa item yang ada di *game*) seperti halnya *game online* (*Player Unknown's*

⁴ who.int/features/qa/gaming-disorder/en/ (Diakses 08.22 WIB maret 2019 di jember)

⁵ Undang-undang Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, Nomer 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaksi Elektronik.

⁶ Hasil Observasi Pada bulan November 2019 di perumahan the Argopuro Jember

Battleground) yang menyediakan *skin* pakaian, kendaraan, senjata, parasut atau juga pada *game* ML (*Mobile Legend*) yang menyediakan beberapa *skin* hero mulai dari *skin* elit, spesial, epic, dan juga *Legend*. harganya berfaresi mulai dari kategori ribuan sampai kategori jutaan rupiah, tergantung kualitas dan harga *skin* yang di tawarkan.⁷ Ternyata keberadaan *game online* di tengah remaja melenial, bukan Cuma sebagai ajang mengasah kemampuan bermain, namun juga merupakan gaya hidup baru di era milenial, setidaknya menurut mereka memiliki *skin* menjadi kebanggaan tersendiri dengan dalih dengan *skin* bagus akan meningkatkan semangat bermain lebih tinggi lagi

Bentuk interaksi yang dilakukan oleh sebagian remaja argopuro dan paling sering dilakukan dalam bermain *game online* sejenis PUBG (*Player Unknown's Battleground*) dan juga ML (*Mobile Legend*) adalah bermain berkelompok, atau dalam istilah kekinian biasa di kenal dengan kata MABAR (main bareng) hal ini menjadi keseruan tersendiri bagi para remaja, dan melatih kekompakan dalam tim. Menurut mereka bermain secara berkelompok akan lebih mudah untuk memenangkan pertandingan daripada bermain solo atau sendirian.⁸

Tidak berhenti di situ, rupanya gaya bermain secara kelompok juga dapat memberikan berbagai macam informasi termasuk di dalamnya hal negatif yang yang dapat ditularkan pada saat bermain, dimana antar anak memiliki sifat dan karakter yang berbeda. Yang menjadi masalah adalah adanya beberapa *Player* dalam *game* yang tebiasa menyebut *player* yang lain

⁷ Hasil wawancara dengan remaja Argopuro pada tanggal 13 November 2019

⁸ Hasil observasi pada bulan November 2019 di perumahan the Argopuro Jember

dengan sebutan hewan seperti anjing, babi, monyet dan sebagainya. Biasanya kata-kata itu biasa di lontarkan oleh *Player toxis*. Istilah *Player toxis* merupakan istilah dalam *game* yang tertuju pada pemain yang keras kepala, merugikan tim, tidak suka bekerja sama dan dengan mudah menyebut orang lain dengan sebutan hewan ataupun alat kelamin.

Akibatnya remaja argopuro yang sebelumnya tidak pernah mengucapkan kata-kata kotor juga menjadi ketularan dan terbiasa mengucapkannya sekan hal itu adalah suatu yang biasa. Memang perilaku ini biasanya biasa di tularkan lewat lingkungan, namun di lingkungan argopuro sendiri merupakan lingkungan yang sebagian besar di huni oleh orang-orang berpendidikan, tentunya fenomena semacam ini sudah bertentangan dengan aturan-aturan yang ada di dalam lingkungan Argopuro yang menjunjung tinggi nilai nilai pendidikan dan tidak pernah mengajarkan anaknya untuk mengucapkan hal yang di nilai jelek dan tidak pantas untuk di ucapkan.⁹

Sebagian orangtua di perumahan The Argopuro memutuskan untuk melakukan pencegahan terhadap remaja yang terlalu berlebihan dalam bermain *game online*, pencegahan dilakukan sebagai bentuk perhatian orang tua terhadap perilaku buruk yang di tampilkan para remaja agar tidak bertambah parah, dalam islam ada anjuran untuk menyeru kepada kebaikan dan mencegah dari kemungkaran dengan tujuan memperoleh kebahagiaan dunia dan akhirat.¹⁰

⁹ Hasil observasi pada bulan Desember 2019 di Perumahan the Argopuro Jember.

¹⁰ Sofyan Hadi, *Ilmu Dakwah Dari Konsep, Paradikma hingga Metodologi* (Bumi mangli permai: Centre For Society Studis, 2016), 10.

Anjuran untuk melakukan tindakan pencegahan dipertegas didalam al Qur'an surat Ali-Imran Ayat 104 yang berbunyi:

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْعُرْفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ
 وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ ﴿١٠٤﴾

Artinya: *Dan hendaklah ada diantara kamu segolongan umat yang siaga untuk menjalankan perintah Allah dalam menyeru kepada kebaikan, menyeruh pada kemakrufan, dan memperbaiki dari kemungkaran, dan mereka itulah orang-orang yang beruntung.*¹¹

Mencerna dari apa yang tercantum didalam surat Al-imron Ayat 104 di atas maka dapat diambil pelajaran bahwa mencegah dari kemungkaran adalah sebuah anjuran, maka implementasi kedalam penelitian ini adalah kemungkaran bisa juga terdapat perilaku buruk didalamnya karna perilaku buruk juga berpotensi pada melanggar perintah Allah. kata memperbaiki dalam istilah psikologi bisa juga diartikan sebagai tindakan preventif yang meminimalisir dampak yang lebih besar jika terus dibiarkan, maka akan menimbulkan masalah yang lebih parah. unsur dalam keluarga yang paling berperan dalam hal ini adalah orang tua, karna mengingat salah satu keberfungsian orang tua menurut Bens adalah orang tua memberikan dukungan emosi/pemeliharaan dengan cara memberikan pengalaman interaksi sosial yang pertama bagi anak.¹²

¹¹ Muhammad Nasib Ar-rifa'i, *Kemudahan Dari Allah Ringkasan Tafsir Ibnu Kastsir* jilid I, 562

¹² Sri lestari, *Penanaman Nilai konflik dalam keluarga, (jakarta, PRENDAMEDIA GRUP 2012)*, 22

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan dari uraian latar belakang masalah diatas maka fokus dari penelitian ini adalah:

1. Apa saja bentuk pencegahan yang dilakukan orang tua dalam memperbaiki perilaku buruk remaja akibat sering bermain *game online*?
2. Bagaimana proses pelaksanaan pencegahan orang tua dalam memperbaiki perilaku buruk remaja akibat sering bermain *game online*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan suatu faktor yang menjadi acuan dalam menyelesaikan penelitian ini, sebab tujuan ini akan menghasilkan atau memberikan gambaran tentang arah penelitian yang akan di lakukan. Tujuan dari penelitian yang mengangkat judul peran orang tua dalam menangani sikap anak yang bermain *game online (Player Unknown's Battelground)* adalah:

1. Untuk mengetahui bentuk pencegahan yang dilakukan orang tua dalam memperbaiki perilaku buruk remaja akibat bermain *game online*
2. Untuk mengetahui proses pelaksanaan pencegahan yang dilakukan orang tua dalam memperbaiki perilaku buruk remaja akibat *game online*

D. Manfaat Penelitian

Kontribusi dalam penelitian ini meliputi dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, adapun penjabaran dari kedua manfaat tersebut adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan suasana, pengalaman ataupun pengetahuan baru tentang teori *Behaviorisme* yang juga bisa di pengaruhi oleh faktor video *game* yang terjadi pada anak yang mengalami kecanduan *game online*, hingga ada beberapa sektor perilaku yang berubah meski belum bisa di bilang secara signifikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini di harapkan memberikan pengalaman, serta menemukan metode untuk lebih mengetahui proses pembelajaran pada individu menggunakan kacamata beaviorisme serta dapam memberi wawasan dan pengetahuan baru bagaimana cara untuk menangani sikap anak yang kecanduan bermain *Game online*.
- b. Bagi IAIN jember, penelitian ini di harapkan dapat menjadi koleksi kajian dan refrensi tambahan penelitian tentang *Game online* entah di tinjau dari sudut pendidikan, kesehatan ataupun lingkungan sosial.
- c. Bagi orang tua yang di teliti, penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan serta evaluasi untuk menghadapi sikap anak yang mengalami perilaku buruk akibat bermain *game online*
- d. Bagi masyarakat luas, penelitian ini dapat dijadikan wawasan serta acuan untuk membatasi anak dalam bermain secara berlebihan video *game* baik yang online maupun yang offline.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian di dalam judul penelitian. Tujuannya agar tidak terjadi kesalahan pemahaman terhadap makna istilah sebagaimana yang di maksud oleh peneliti. Adapun istilah-istilah penting dalam judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Orang Tua

Orang tua adalah pasangan laki-laki dan perempuan yang menjalin hubungan lewat pernikahan dan memiliki anak, baik anak kandung, menantu ataupun anak angkat serta punya tanggung jawab untuk merawat serta menjaga anak dalam perilaku negatif dari lingkungan.

2. Pencegahan

Adalah sebuah tindakan yang diambil untuk memperbaiki atau menghilangkan kemungkinan terjadinya suatu kejadian atau perubahan yang menjurus pada hal negatif yang tidak diinginkan di masa depan. Bisa juga diartikan sebagai pencegahan terhadap berbagai macam gangguan yang bisa mengancam pribadi maupun kelompok.

3. Perilaku Buruk

Adalah perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai kesusilaan atau kepatutan, baik dalam sudut pandang kemanusiaan (Agama) secara individu maupun kebenarannya sebagai bagian dari mahluk sosial. perilaku buruk banyak kategorinya termasuk dalam kategori perilaku verbal dan perilaku non verbal.

4. Remaja

Remaja adalah salah satu sebutan dari nama-nama fase dalam perkembangan manusia. Disebut remaja karna mengalami peralihan dari kanak-kanak dan masa dewasa, yang di mulai saat terjadinya kematangan seksual yaitu antara usia 11 atau 12 tahun sampai dengan 20 tahun tepatnya saat menjelang masa dewasa awal.

5. *Game* online

Adalah sebuah permainan dalam video *game* yang para pemainnya bisa bermain dengan

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Format penulisan dan sistematika pembahasan adalah dalam bentuk deskriptif naratif. Bukan seperti daftar isi.¹³ Adapun sistematika yang di maksud adalah sebagai berikut:

BAB I merupakan pendahuluan, yang di dalamnya terdapat latar belakang, fokus penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah serta sistematika pembahasan.

BAB II merupakan kajian kepustakaan yang berisi tentang kajian terdahulu dan kajian teori yang erat kaitannya dengan penelitian yang di lakukan.

¹³ Tim Penyusun IAIN jember, *pedoman penulisan karya ilmiah*, (jember, IAIN Press, 2015), 48

BAB III tentang metode penelitian, yang di dalamnya terdapat pendekatan dan jenis penelitian , lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, serta tahap-tahap penelitian.

BAB IV tentang penyajian data yang di dalamnya terdapat gambaran objek penelitian, penyajian data dan analisis data serta pembahasan temuan.

BAB V berisi tentang penutup yang di dalamnya membahas tentang kesimpulan peneliti yang di lengkapi dari saran dari peneliti atau penulis yang di ahiri dengan penutup.



IAIN JEMBER

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

Bagian ini merupakan kajian teori dari bermacam-macam sumber informasi yang berkaitan erat dengan permasalahan penelitian yang hendak dipecahkan. Keberadaan kajian teori pustaka adalah mutlak diperlukan untuk mengajak peneliti lebih mendalami dan menguasai pengetahuan yang berkaitan erat dengan rumusan masalah.¹⁴

A. Penelitian Terdahulu

Fokus dalam penelitian ini menelaah tentang beberapa penelitian yang telah ada. Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasan, baik penelitian yang sudah terpublikasikan (skripsi, tesis, disertasi, tesis dan sebagainya). Dengan melakukan langkah ini, maka akan dapat dilihat sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan.¹⁵

Kajian tentang *game online* banyak ditemukan dalam berbagai penelitian dengan sudut pandang yang berbeda beda dan tehnik penelitian yang digunakan juga berbeda. Sebagai pijakan untuk melakukan penelitian ini penulis telah mencari sumber-sumber penelitian terdahulu yang ada kaitannya dengan penelitian ini, tujuannya adalah untuk mengetahui pola penting apa yang belum di teliti dari penelitian tersebut dengan begitu penelitian yang

¹⁴ Sukardi, *Metodelogi Penelitian Pendidikan:Kompetensi dan pratiknya* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), 39

¹⁵ Tim penyusun IAIN jember, *Pedoman penulisan karya ilmiah*, (jember, IAIN jember prees, 2015,) hal 45.

akan dilakukan ini menjadi pelengkap wawasan serta pengetahuan tentang objek yang di teliti, dalam hal ini adalah tentang *game online (Player Unknown's Battleground)*. Penelitian-penelitian terdahulu yang dapat penulis simpulkan adalah sebagai berikut:

1. Faiq Khoridatul Izaa, 2019, judul skripsi “Dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja di desa modopuro mojosari”. Menjelaskan faktor-faktor yang mendorong remaja mengakses permainan *game online* antara lain: merasa jenuh dan bosan akibat beraktifitas seharian yang monoton di sebutkan juga dalam penelitian ini bahwa remaja juga bisa belajar dan menghafal kosa kata bahasa inggris dari *game online*. Dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan yang di sebutkan dalam penelitian ini adalah: tidak mau mengaji, suka berbohong kepada orang tua, berkata tidak sopan. Di sebutkan juga bahwa banyak orang tua tidak sepatutnya dengan keberadaan *game online* karna membuat remaja lalai melaksanakan solat. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif.¹⁶
2. Falyana R Salainty (2015), dalam penelitiannya menjelaskan bahwa permainan internet membawa pengaruh terhadap perilaku para remaja baik pengaruh positif maupun pengaruh negatif. Perilaku remaja bisa dilihat melalui tutur bahasa, emosi, gaya bahasa, cara berfikir, pertemanan, sikap, pembentukan karakter mereka. Merasa jenuh karena aktivitas di sekolah

¹⁶ Faiq Khoridatul Izaa, 2019, Dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja di desa modopuro mojosari, *skripsi* (Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya), 2019

yang melatar belakangi mereka bermain permainan internet (*game online*).¹⁷

3. Ardanareswari ayu pitaloka, 2013, judul skripsi “Pengaruh Konsumsi *Game online* pada Pelajar (Studi Fenomenologi Tentang Perilaku Konsumsi *Game Online* pada pelajar di Kelurahan Gemolong Kabupaten Sragen tahun 2013)” penelitian ini menggunakan tehnik penelitian kualitati, hasil dari penelitian ini menyebutkan bahwa perilaku konsumsi *game online* yang dilakukan pelajar merupakan akibat dari pembiasaan (*habitus*) yang dilakukan berulang-ualang yang dipengaruhi oleh lingkungan dan didorong oleh adanya modal seperti modal kapital (uang), modal budaya, (*kerterampilan*), dan modal simbolik (*prestise*. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan adalah dari fokus masalah dan penelitian yang dilakukan sekarang lebih mengarah pada bentuk pencegahan dari orangtua.¹⁸

B. Kajian Teori

Kajian teori membahas tentang pembahasan teori yang dijadikan sebagai persepektif dalam melakukan penelitian. Pembahasan teori secara lebih luas dan mendalam akan semakin memperdalam wawasan peneliti dalam mengkaji pembahasan dan tujuan penelitian. Beda dengan penelitian

¹⁷ Falyana R Salanty, Pengaruh Permainan Internet Terhadap Perilaku Remaja di Kelurahan Karombasan Utara, Journal “Acta Diurna” Volume IV. No.1. Tahun 2015,

¹⁸ Ardanareswati Ayu Pitaloka, 2013, *Pengaruh Konsumsi Game online pada Pelajar (Studi Fenomenologi Tentang Perilaku Konsumsi Game Online pada pelajar di Kelurahan Gemolong Kabupaten Sragen tahun 2013)*, Surakarta UNS-FKUP jurusan pendidikan sosiologi antropologi,

kuantitatif, posisi dalam penelitian kualitatif diletakkan sebagai perepektif, bukan untuk diuji.¹⁹

1. Kerangka Teoritik Tentang Sikap dan Perilaku Manusia

a. Kajian Tentang Sikap dari Beberapa Istilah

Sikap merupakan konsep paling penting dalam psikologi khususnya psikologi sosial, yang membahas unsur sikap, baik sebagai individu maupun kelompok. Sikap merupakan masalah yang penting karena sikap seseorang akan memberikan warna atau corak terhadap perilaku atau perbuatan orang yang bersangkutan, seorang dapat menduga respon atau perilaku yang akan diambil oleh orang yang dihadapkan kepadanya dengan mengetahui sikapnya, sikap (*attitude*) mempunyai peran besar sebab sikap yang sudah terbentuk pada diri manusia turut menentukan tingkah lakunya menghadapi suatu objek.

Istilah sikap dalam bahasa inggris disebut *attitude*, sedangkan istilah *attitude* berasal dari bahasa latin, yaitu *aptus* yang berarti keadaan siap secara mental, yang bersifat melakukan kegiatan triandis mendefinisikan sikap sebagai “*an attitude in an idea charged with emotion which predisposes a class of actions to a particular class of social situation*”.²⁰ Rumusan tersebut diartikan bahwa sikap mengandung tiga komponen, yaitu komponen kognitif, komponen efektif dan komponen tingkah laku, sikap selalu berkenaan dengan suatu objek disertai dengan perasaan positif atau negatif.

¹⁹ Tim Penyusun, *Pedoman karya Ilmiah IAIN Jember*, (Jember: IAIN Jember Pres, 2017), 52

²⁰ Bambang Syansul Arifin, *Psikologi sosial*, (Bandung, CV PUSTAKA SETIA), 124

Secara umum, dapat disimpulkan bahwa sikap adalah kesiapan yang senantiasa cenderung berperilaku atau bereaksi dengan cara tertentu jika dihadapkan dengan suatu masalah atau objek. Oleh karena itu, banyak sosiolog dan psikolog memberi batasan bahwa sikap merupakan kecenderungan individu untuk merespons dengan cara yang khusus terhadap stimulus yang ada dalam lingkungan sosial. Mayor polak berpendapat bahwa sikap adalah tendensi atau kecenderungan yang stabil untuk berlaku atau bertindak secara tertentu di dalam situasi tertentu.²¹

Sikap dalam kamus psikologi, diartikan sebagai kecenderungan memberi respons, baik positif maupun negatif terhadap orang, benda atau situasi tertentu.²² Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, sikap adalah kesadaran individu untuk bertindak dalam menanggapi objek dan terbentuk berdasarkan pengalaman. Suatu rangsangan dalam pemahaman Soetarno (1994) adalah pandangan atau perasaan yang disertai kecenderungan untuk bertindak terhadap objek tertentu. Sikap senantiasa diarahkan pada sesuatu, artinya tidak ada sikap tanpa objek, sikap diarahkan pada benda, orang, peristiwa, pandangan, lembaga, norma dan lain-lain.²³

Menurut Thomas, sikap seorang selalu diarahkan terhadap suatu hal atau objek tertentu. Misalnya, sikap orangtua terhadap remaja,

²¹ Mayor polak , *Sosiologi Suatu Buku Pengantar Ringkas*, Cet. IX,(Jakarta, Ikhyiar Baru 1979), 97.

²² Kartini Kartono, *Kamus Psikologi*, (Bandung, Pioner Jaya 1982), 35.

²³ R. Soetarno, *Psikologi Sosial*, (Yogyakarta: Kanisius 1994), 55

sikap anak terhadap guru, sikap masyarakat terhadap sekolah, dan masih banyak lagi contoh lainnya.²⁴ Dalam buku lain dijelaskan bahwa Sikap merupakan satu aspek psikologis individu yang sangat penting karena sikap merupakan kecenderungan untuk berperilaku sehingga akan banyak mewarnai perilaku seorang.²⁵ Sikap setiap orang berbeda dan bervariasi, baik kualitas maupun jenisnya sehingga perilaku individu menjadi bervariasi.

Berikut adalah beberapa fungsi sikap menurut Abu Ahmadi, dapat dibagi menjadi empat golongan berikut.

a. Penyesuaian Diri

Sikap berfungsi sebagai penyesuaian diri, sikap merupakan suatu yang bersifat *communicabel*, artinya mudah menjangkar sehingga mudah pula menjadi milik bersama. Oleh karena itu, satu golongan yang berdasarkan atas kepentingan bersama dan pengalaman bersama ditandai oleh sikap anggotanya yang sama terhadap suatu objek. Dengan demikian sikap dapat menjadi rantai penghubung antara seorang dengan kelompok yang lain.

b. Pengatur tingkah penyesuaian

Sikap berfungsi sebagai alat pengatur tingkah laku. Kita mengetahui bahwa tingkah laku anak kecil dan hewan pada umumnya merupakan aksi-aksi yang spontan terhadap sekitarnya.

²⁴ Bambang Syansul Arifin, *Psikologi sosial*, (Bandung, CV PUSTAKA SETIA), 125

²⁵ Ali mohammaad, *Paikologi Remaja Perkembangan Peserta didik* (jakarta, PT Bumi Aksara), 142

c. Alat pengatur pengalaman

Sikap berfungsi sebagai alat pengatur pengalaman. Dalam hal ini perlu dikemukakan sikap manusia dalam menerima pengalaman dari dunia luar tidak pasif, tetapi diterima secara aktif, artinya semua pengalaman yang berasal dari dunia luar tidak semuanya dilayani oleh manusia, tetapi manusia memilih hal-hal yang perlu dan yang tidak perlu dilayani. Jadi, manusia setiap saat mengadakan pilihan dan tidak semua perangsang dapat dilayani.

d. Pernyataan kepribadian

Sikap sering mencerminkan kepribadian seorang. Hal ini dikarenakan sikap tidak pernah terpisah dari pribadi yang mendukungnya. Oleh karena itu dengan melihat sikap pada objek-objek tertentu, sedikit banyak orang dapat mengetahui pribadi orang tersebut.

Selanjutnya dalam kajian tentang sikap ada juga istilah Sikap negative. Sikap negative merupakan suatu sikap yang memunculkan suatu emosi serta tindakan yang di nilai kurang baik karna akan menimbulkan suatu konflik dengan individu yang lain, adapun bentuk sikap negative adalah sebagai berikut.

a. Egoism, yaitu bentuk sikap seseorang yang merasa dirinya paling unggul dalam segalanya dan tidak ada orang atau benda apapun yang mampu menjadi pesaingnya.

- b. Perasangka sosial, adalah sikap negative yang di perlihatkan oleh individu atau kelompok terhadap individu lain atau kelompok lain.
- c. Rasisme, yaitu sikap yang di dasarkan pada kepercayaan bahwa suatu cirri yang dapat di amati dan dianggap diwarisi.
- d. Rasialisme, yaitu penerapan sikap diskriminasi terhadap kelompok ras lain.
- e. Stereotip, yaitu citra kaku mengenai suatu rasa tau budaya yang di anut tanpa memerhatikan kebenaran citra tersebut. Miusalnya, stereotip masyarakat jawa adalah lemah lembut dan lamban dalam melakukan sesuatu. Stereotip tersebut tidak selalu benar karena tidak semua orang jawa memiliki sifat tersebut.

Sikap juga terdapat pembentukan dan perubahan sikap yang dapat dipengaruhi oleh beberapa hal, sikap timbul karena ada stimulus dan terbentuknya suatu sikap banyak dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan kebudayaan, seperti keluarga, norma golongan agama, dan adat istiadat. Keluarga mempunyai peranan penting dalam membentuk sikap seseorang, sikap seseorang tidak selamanya tetap, akan tetapi tidak berarti bahwa orang yang diam saja tidak bersikap melainkan orang tersebut bersikap juga, hanya bentuknya diam.

1) Pembentukan sikap

Pembentukan *attitude* tidak terjadi dengan sendirinya atau dengan sembarangan melainkan pembentuknya senantiasa berlangsung dalam interaksi manusia, dan berkaitan dengan objek tertentu. Interaksi sosial dalam kelompok atau diluar kelompok dapat mengubah sikap atau membentuk sikap yang baru. Interaksi di luar kelompok adalah interaksi dari hasil buah kebudayaan manusia yang sampai kepadanya melalui media komunikasi.

2) Perubahan Sikap

Sikap tumbuh dan berkembang dalam basis sosial tertentu misalnya, ekonomi, politik, agama, dan sebagainya. Dalam perkembangannya sikap banyak dipengaruhi oleh lingkungan, norma-norma, atau kelompok.

b. Teori Behavioris Skinner

Skinner memandang perilaku bisa ada dikarenakan suatu proses yang dinamakan belajar, selain dari proses belajar ada juga yang dinamakan pengalaman. Sehingga perilaku manusia dapat terbentuk apabila dilakukan stimulus yang di dapat dari lingkungannya, dan stimulus sendiri akan menimbulkan sebuah respon²⁶. Terdapat beberapa asumsi dasar teori Behaviorisme skinner:

- a. Perilaku terjadi menurut hukum-hukum tertentu (*behavior is lawfull*) Perilaku adalah organisme yang berperasaan dan berfikir,

²⁶ Amir Hamzah, *Teori-teori kepribadian* (Malang, CV Literasi Nusantara), 149

namun skinner tidak mencari penyebab perilaku dalam jiwa manusia dan menolak alasan penjelasandengan mengendalikan keadaan pikiran (mind) atau motif-motif internal

b. Perilaku manusia dapat diramalkan (*behaviorcan bepredicted*).

Kpribadian manusia ditentukan oleh kejadian kejadian masa lalu dan kejadian sekarang dalam dunia objektif dimana individu tersebut mengambil bagian.

c. Perilaku manusia pada dasarnya dapat dikontrol (*behaviorcan becontrolled*). Perilaku dapat di jelaskan hanya jika berkenaan dengan situasi-situasi antiseden yang dapat di amati. Kondisi sosial dan fisik sangat penting dalam menentukan perilaku.

Kesimpulannya bahwa skinner tidak menolak adanya faktor bawaan dalam perilaku manusia, seperti bawaan genetik (*geneticen doument*) yang menentukan rentang umur dari respon-respon yang dapat dilakukan dan memengaruhi akibat yang menguatkan perilaku. Namun skinner yakin bahwa lingkungan perlu dipertimbangkan untuk menjelaskan pembawaan. Dalam buku lain juga dijelaskan bahwa menjelaskan penjelasan genetik tentang perilaku yang harus di lihat dengan hati-hati, karena faktor-faktor evolusioner yang menentukan bentuk sesuatu perilaku bawaan tidak dapat diamati, dan juga karena banyak perilaku yang dikira bersifat bawaan ternyata hasil bentukan pengalaman.²⁷

²⁷ Calvin S. Hall, *teori-teori sifat dan Behavioristik*, (yogyakarta, KANISIUS 1993), 327

C. Klasifikasi tipe perilaku

Skinner tidak memiliki ketertarikan terhadap struktur kepribadian karena struktur di dapatkan dari ilusi yang di jelaskan dan di prediksi dengan satu perilaku dalam kepribadian, padahal perilaku dapat di ubah dan di control dengan mengubah suatu lingkungan. Skinner menitik beratkan pada tingkah laku yang dapat di ubah, unsur kepribadian menurut skinner yang relative tetap adalah perilaku yang dapat di klasifikasikan menjadi dua yaitu:

1) Perilaku dari responden (*Responden behavior*)

Merupakan respon yang di hasilkan (*elicited*) organisme untuk menjawab stimulus secara spesifik berhubungan dengan respon tersebut. Respon reflek termasuk dalam kelompok ini, seperti mengeluarkan air liur saat melihat makanan tertentu, menghindar dari pukulan, merasa takut waktu di tanya guru atau merasa malu waktu di puji.

2) Perilaku operan (*Operan behavior*)

Adalah sebuah respon yang di munculkan (*emitted*) organisme dengan tidak adanya stimulus yang secara langsung memaksa terjadinya suatu respon, di dalam formulasi sistem tingkah laku, atau dalam buku lain di jelaskan,²⁸ Bahwa organisme di hadapkan pada pilihan-pilihan respon yang akan digunakan untuk menanggapi suatu stimulus. Keputusannya tergantung pada efeknya terhadap lingkungan yang tertuju padanya, atau konsekuensi yang mengikuti respon tersebut.

²⁸ Amir Hamzah, *Teori-teori kepribadian*, (Malang, CV Literasi Nusantara Abadi), 152

1. Kerangka teoritik tentang dampak dari *game*

a. Simptom Online Gaming Disorder

Kecandua serta gangguan terhadap *game online* ini memiliki dua tanda (Simtom) yang pokok²⁹ yaitu:

- 1) Ketergantungan secara psikologis
- 2) Rasa membutuhkan
- 3) Modifikasi *mod* (rasa bersalah, depresi) sebagai konsekuensi dari kehilangan control dalam bermain
- 4) Kehilangan control
- 5) Ketagihan jika tidak bermain

Young menjelaskan beberapa karakteristik kecanduan *Game online* yang di jabarkan sebagai berikut:³⁰

a. Keasyikan dengan permainan

Adikasi dimulai dengan rasa keasyikan terhadap permainan. Pemain akan berfikir mengenai permainan disaat offline dan sering berfantasi bermain *game* ketika seharusnya berkonsentrasi dengan kegiatan lain. Pemaian akan mulai melewati deatline, menghindari pekerjaan atau aktivitas sosial dan menjadikan *game* menjadi prioritas

b. Berbohong atau menyembunyikan

penggunaan permainan Beberapa pemain akan menghabiskan siang dan malam untuk online. Mereka bahkan

²⁹ Fadjri Kirana Anggarani, *Internet Gaming Disorder: Psikoterapi Budaya Moderen*, (Yogyakarta, Fakultas psikologi Universitas Gadjah Mada) hal 08

³⁰ Ibid hal 09

tidak makan, tidur, atau mandi. Mereka berbohong kepada keluarga dan teman mereka tentang apa yang sebenarnya tentang apa yang sebenarnya mereka lakukan didepan komputer agar memperoleh izin untuk tidak keluar sehingga memiliki banyak waktu untuk bermain *Game*.

c. Kehilangan ketertarikan dengan aktivitas lain

Ketika adiksi semakin berkembang, pemain akan kehilangan ketertarikan mereka terhadap hobi dan aktivitas lain karena mereka terlalu menikmati hidup di dalam *game*.

d. Pembelaan dan kemarahan

Adikasi terhadap *game* membuat pemain membela atau mempertahankan kebutuhan bermain mereka dan akan marah jika dipaksa untuk berhenti. Pemain yang kecanduan terobsesi mengumpulkan poin dan memperoleh banyak like dari pemain lain.

e. Ketertarikan secara psikologis

Pemain ingin selalu ada didalam *game* dan tidak ingin kehilangannya. Perasaan ini akan bertambah menjadi – jadi sehingga mereka merasa cemas, depresi ketika dipaksa meninggalkannya. Mereka tidak dapat berkonsentrasi terhadap apapun kecuali kembali bermain. Pikiran mereka berpusat pada *game* sehingga seakan mereka memiliki ketertarikanpsikologis

terhadap *game*. Mereka berhenti berfikir rasional dan mulai berperilaku aneh terhadap orang lain di dunia nyata.

f. Menggunakan gaming sebagai jalan melarikan diri

Orang yang kecanduan *game* akan menggunakan dunia online sebagai jalan melarikan diri secara psikologis. *Game* menjadi *coping* dari segala permasalahan yang di hadapi. Seperti halnya obat-obatan, *Gaming* digunakan untuk menghindari lingkungan yang menekan pada perasaan yang tidak mengenakan sehingga mereka akan melupakan masalah mereka. Seseorang yang merasa terisolasi dari dunia nyata akan menjadi orang lain yang merasa percaya diri melalui *game*.

2. Kerangka Teoritik Tentang Orang Tua dan remaja

a. Keberfungsian Keluarga

Keluarga merupakan tempat yang penting bagi perkembangan anak secara fisik, emosi, spiritual maupun sosial. serta keluarga juga merupakan sumber bagi kasih sayang, perlindungan, dan identitas bagi anggotanya. Keluarga menjalankan fungsi yang penting bagi keberlangsungan masyarakat dari generasi ke generasi.

Menurut Berns,³¹ keluarga memiliki lima fungsi dasar, yaitu:

- a. Reproduksi: keluarga memiliki tugas untuk mempertahankan populasi yang ada di dalam masyarakat

³¹ Sri Lestari, *Psikologi Keluarga: penanaman Nilai dan Penanganan dalam keluarga*, (Jakarta, PRENADAMEDIA GROUP), 22

- b. Sosialisasi/edukasi: keluarga menjadi sarana untuk tranmisi nilai, keyakinan, sikap, pengetahuan, keterampilan dan tehnik dari generasi sebelumnya ke generasi yang lebih muda.
- c. Penugasan peran sosial: keluarga memberikam identitas pada anggotanya seperti ras, etnik, religi, sosial ekonomi, dan peran gender.
- d. Dukungan ekonomi: keluarga menyediakan tempat berlindung, makanan, dan jaminan kehidupan.
- e. Dukungan emosi/pemeliharaan: keluarga memberikan pengalaman interaksi sosial bagi anak, interaksi yang terjadi bersifat mendalam, mengasuh, dan berdaya tahan sehingga memberikan rasa aman bagi anak.

b. Remaja dan Tugas-tugas Perkembangannya

Masa remaja, menurut Mappiare,³² berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Remaja yang dalam bahasa aslinya disebut *adolescence*, berasal dari bahasa latin *Adolescere* yang artinya "tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan".

Remaja sebetulnya tidak mempunyai tempat yang begitu jelas, mereka sudah tidak masuk golongan anak-anak, tetapi belum juga dapat di terima secara penuh untuk masuk ke golongan orang dewasa. Remaja ada diantara anak dan orang dewasa oleh karena itu remaja

³² Ali mohammaad, *Paikologi Remaja Perkembangan Peserta didik* (jakarta, PT Bumi Aksara), 9

seringkali dikenal dengan fase “mencari jati diri” atau fase “topan dan badai”. Remaja masih belum mampu menguasai dan memfungsikan secara maksimal fungsi fisik maupun psikisnya, namun yang perlu di tekankan disini adalah bahwa fase remaja merupakan fase perkembangan yang tengah berada pada masa amat potensial, baik dilihat dari aspek kognitif, emosi, maupun fisik.

Tugas perkembangan masa remaja difokuskan pada upaya meninggalkan sikap dan perilaku kekanak-kanakan serta berusaha untuk kemampuan bersikap dan berperilaku secara dewasa. Adapun tugas – tugas perkembangan masa remaja menurut Hurlock.³³ adalah berusaha:

1. Mampu menerima keadaan fisiknya
2. Mampu menerima dan memahami peran seks usia dewasa
3. Mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlainan jenis
4. Mencapai kemandirian emosional
5. Mencapai kemandirian ekonomi
6. Mengembangkan konsep dan keterampilan intelektual yang sangat di perlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat
7. Memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai orang dewasa dan orang tua

³³ Ibid, hal 10

8. Mengembangkan perilaku tanggung jawab sosial dan di perlakukan untuk memasuki dunia dewasa
9. Mempersiapkan diri untuk memasuki perkawinan
10. Memahami dan mempersiapkan berbagai tanggung jawab kehidupan keluarga

c. Kebutuhan Remaja dalam Perkembangannya

Kebutuhan dan dorongan merupakan dua faktor penting yang mempengaruhi perilaku manusia, kebutuhan yang dimaksud bertujuan untuk dapat hidup layak sebagai manusia, menurut Willy F. Maranis dalam bukunya menyebutkan bahwa minilanya kebutuhan (*need*) mencakup: Badani atau somatis, psikologis, sosial, kultural dan spritual.³⁴

Ciri khas dalam perkembangan fase remaja dibandingkan dengan fase perkembangan lainnya membawa konsekuensi pada kebutuhan yang khas pula pada mereka. Menurut Garrison.³⁵ Setidaknya ada tuju kebutuhan khas remaja, yaitu:

- 1) Kebutuhan akan kasih sayang
- 2) Kebutuhan akan keikutsertaan dan diterima dalam kelompok
- 3) Kebutuhan untuk berdiri sendiri
- 4) Kebutuhan untuk berprestasi
- 5) Kebutuhan akan pengakuan dari orang lain

³⁴ Maramis F. Willy, Maramis A. Albert, *Catatan Ilmu Kedokteran Jiwa edisi2* (Surabaya, Airlangga University Press 2009). 74

³⁵ Ali mohammaad, *Paikologi Remaja Perkembangan Peserta didik* (jakarta, PT Bumi Aksara), 161

- 6) Kebutuhan untuk di hargai
- 7) Kebutuhan memperoleh falsafah hidup yang utuh

d. Karakteristik Umum Perkembangan Remaja

Masa remaja seringkali dikenal dengan masa mencari jati diri, oleh Erickson disebut dengan identitas ego (*ego identity*). Ini terjadi karena masa remaja merupakan peralihan antara masa kehidupan anak-anak dan masa kehidupan dewasa. Ditinjau dari segi fisiknya, mereka sudah bukan anak-anak lagi melainkan sudah seperti orang dewasa, tetapi jika mereka diperlakukan layaknya orang dewasa, ternyata belum dapat menunjukkan sikap dewasa..

Oleh karena itu, ada sejumlah sikap yang sering ditunjukkan oleh remaja yaitu sebagai berikut:

1) Kegelisahan

Sesuai dengan fase perkembangannya, remaja mempunyai banyak idealisme, angan-angan, atau keinginan yang hendak diwujudkan dimasa depan. Namun sesungguhnya remaja belum memiliki banyak kemampuan yang memadai untuk mewujudkan semua itu, seringkali angan-angan dan keinginannya jauh lebih besar dibandingkan dengan kemampuannya.

Selain itu, disatu pihak mereka ingin mendapat pengalaman sebanyak-banyaknya untuk menambah pengetahuannya, tetapi dipihal lain mereka merasa belum mampu melakukan berbagai hal dengan baik sehingga tidak beranimengambil

tindakan mencari pengalaman langsung dari sumbernya, tarik menarik antara angan-angan yang tinggi dengan kemampuannya yang masih belum memadai mengakibatkan mereka diliputi oleh perasaan gelisah.

2) Pertentangan

Sebagai individu yang sedang mencari jati diri, remaja berada pada situasi psikologis antara ingin melepaskan diri dari orangtua dan perasaan masih belum mampu untuk mandiri. Oleh karena itu, umumnya remaja sering mengalami kebingungan karena sering bertentangan pendapat mereka dengan orang tua, pertentangan yang sering terjadi itu menimbulkan keinginan remaja untuk melepaskan diri dari orang tua kemudian ditentangnya sendiri karena dalam diri remaja ada keinginan untuk memperoleh rasa aman.

3) Menghayal

Keinginan untuk menjelajah dan berpetualang tidak semua tersalurkan, biasanya hambatan dari segi keuangan atau biaya, sebab, menjelajahi lingkungan sekitar yang luas akan membutuhkan biaya yang banyak, padahal kebanyakan remaja hanya memperoleh uang dari orang tuanya. Akibatnya, mereka lalu menghayal, mencari keputusan, bahkan menyalurkan khayalannya melalui dunia fantasi.

4) Aktivitas berkelompok

Berbagai macam keinginan para remaja seringkali tidak dapat terpenuhi karena bermacam-macam kendala, dan yang sering terjadi adalah tidak tersedianya biaya, adanya berbagai macam larangan dari orangtua seringkali melemahkan atau bahkan mematahkan semangat para remaja. Kebanyakan remaja menemukan jalan keuar dari kesulitannya setelah mereka berkumpul dengan teman sebaya untuk melakukan kegiatan bersama.

5) Keinginan mencoba segala sesuatu

Pada umumnya, remaja memiliki rasa ingin tau yang tinggi (*High Curiosity*) karena didorong oleh rasa ingin tahu yang tinggi, remaja cenderung ingin berpetualang, menjajah segala sesuatu yang belum pernah dialaminya.

3. *Game Online*

Game Online Secara bahasa, *Game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang berarti bentuk permainan. Sedangkan secara terminologi *game online* berasal dari dua kata yaitu *game* dan *online*. *Game* merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk memberi kesenangan, yang mempunyai peraturan dalam bermain sehingga nantinya pasti ada yang menang dan ada yang kalah. Menurut Edy Liem (Direktur Indonesia Game) sebuah pecinta games di Indonesia, *game online* adalah sebuah bentuk permainan yang dimainkan secara online

(jaringan internet), menggunakan PC (personal computer) atau menggunakan handphone (HP) dan sejenisnya.³⁶

Game Online tidak sama seperti game-game terdahulu, kalau game dahulu hanya bisa dimainkan 2 orang saja, tetapi game sekarang ini (game online) dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih game online ini bisa dimainkan sampai 100 orang atau lebih yang dimainkan dengan waktu yang bersamaan. Game Online juga bisa diartikan sebagai sebuah permainan yang menggunakan jaringan internet, yang mana terjadi interaksi antara satu orang dengan orang yang lainnya, melaksanakan misi, dan mendapatkan nilai tertinggi dalam dunia virtual.

Jenis permainan didalam *game online* disediakan cukup beragam diantaranya adalah:

1. *Massive Multyplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG), merupakan jenis game petualangan yang mana sejumlah pemainnya berinteraksi antara satu dengan lainnya dalam dunia virtual yang tetap.³⁷
2. *First Person Shooter* (FPS), merupakan jenis permainan tembak menembak, pukul-pukulan, tusuk-tusukan dengan tampilan pada layar pemain adalah sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, tiap tokoh karakter mempunyai kemampuan yang berbeda-beda. Permainan jenis ini akan melibatkan banyak pemain. Permainan

³⁶ Baby Cher Stores, "Teori Game Online", Official Website of Baby Cher Stores, <https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial>, diakses 29 september 2019.

³⁷ Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta: Trans Media, 2011), 1-2.

iniberupa misi untuk mengalahkan alien dan penjahat, bisa juga pemain dibagi menjadi beberapa tim yang bertugas untuk melumpuhkan tim lainnya sebelum dilumpuhkan.³⁸

3. Role Playing Game (RPG), merupakan jenis permainan yang tiap pemainnya memerankan suatu karakter dalam dunia fiksi game. Jenis game ini yang menjadi salah satu game yang populer saat ini. Dalam game ini setiap pemain memerankan karakter sesuai dengan peran yang mereka inginkan supaya bisa mengembangkan permainannya. Dalam game RPG mengharuskan pemainnya mengikuti instruksi sesuai dengan peran masing-masing untuk melanjutkan storyline dalam game. Terdapat juga Game Master (GM) bertugas untuk bertindak sebagai wasit atau pengadil dalam peraturan-peraturan serta setting yang digunakan.³⁹

4. Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG), merupakan sebuah permainan yang melibatkan ribuan pemain untuk bermain dalam waktu yang bersamaan dalam dunia game. Dalam game ini pemain akan memerankan satu karakter didalam permainan ini. Pemain akan terhubung ke satu server dan akan mendapatkan oeran yang bermacam-macam serta pemain bisa berinteraksi dengan

³⁸ Soegeng Santoso, Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game Online, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2010), 18.

³⁹ *Ibid*, 19

pemain yang lain dalam waktu yang bersamaan, mendapatkan reward, melawan moster dan lain sebagainya.⁴⁰

5. Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), merupakan jenis game yang permainannya dalam bentuk tim untuk berperang dengan tim yang lainnya didalam satu arena. Setiap tim berlomba-lomba untuk menghancurkan tower lawan, tim yang berhasil menghancurkan tower lawan akan menjadi pemenang, karena dalam jenis permainan ini sangat dibutuhkan kerja sama tim supaya bisa memenangkan permainan tersebut.⁴¹

Banyaknya prodak yang dilahirkan dalam *game online* membuat aktifitas bermain didalam dunia virtual menjadi marak, hampir semua kalangan ikut andil dalam memainkan *game online* mulai dari kanak-kanak sampai dewasa. Tidak Cuma dijadikan sebuah hiburan saja namun dengan perkembangan tehnologi midia sosial seperti *you tube, facebook* dan semacamnya, banyak para kreator membuat vidio dengan *game online* yang kemudian mendapat uang dari vidio yang diuploadnya, jika digunakan dengan bijak maka *game online* juga bisa menjadi ladang penghasilan untuk menopang perekonomian.

⁴⁰ Ismail bin Mail, Perbedaan MOBA RPG Dan MMORPG, <https://androbuntu.com/2018/03/16/perbedaan-moba-rpg-mmorpg/>, diakses 14 sebtember 2019, 14:00.

⁴¹ Ibid, diakses 14 sebtember 2019 14:10

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Adapun data yang diperoleh melalui penelitian itu adalah data empiris (teramati) yang mempunyai kirekteria tertentu, yaitu valid.⁴²

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Sesuai dengan sifat permasalahnya yang akan di teliti sekaligus di kaji, penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, yakni sebuah teori yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang di alami oleh subjek penelitian seperti, perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistic, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.⁴³

Penelitian dengan menggunakan studi kualitatif ini di maksudkan untuk hasil penelitian akan bersifat alamiah dimana peneliti tidak berusaha memanipulasi setting penelitian, kondisi /situasi yang di teliti merupakan benar-benar kejadian, komunitas interaksi yang terjadi secara alamiah, hal ini

⁴² Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Al Fabeta Cv, 2011), 20

⁴³ Lexi J.Moleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (bandung: PT. RemajaRosdakarya, 2010), 6

dikarenakan metode kualitatif berusaha memahami fenomena-fenomena dalam kejadian alami yang wajar.⁴⁴

Pendekatan ini dipilih untuk bisa mendeskripsikan semua bahan penelitian baik dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sehingga peneliti dapat menganalisis serta mendeskripsikan data yang telah di peroleh, selain itu pendekatan ini juga merupakan jalan untuk membuka permasalahan yang disebabkan terlalu seringnya anak remaja dalam bermain *game online* serta membuka titik permasalahan bagaimana perilaku yang di tampilkan menggunakan metode kualitatif yang akan di lakukan ini. Serta dalam penelitian ini peneliti lebih menekankan pada deskripsi suatu kejadian dalam keadaan ilmiah atau apa adanya.

Penggunaan pendekatan deskriptif kualitatif ini, peneliti dapat menceritakan dan memaparkan kejadian yang ada di lapangan secara luas tanpa adanya rekayasa. Tujuan dari penelitian kualitatif itu adalah untuk membuat deskripsi secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat suatu fenomena yang terjadi.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat yang akan di jadikan sebagai lapangan penelitian atau tempat dimana penelitian tersebut hendak di lakukan.

Wilayah penelitian biasanya berisi tentang lokasi (desa, organisasi, dan sebagainya).⁴⁵

⁴⁴ UharSuharsaoutra, *Metode Penelitian Kualitatif, dan tindakan*, (bandung: PT RefikaAditama, 2012), 187

⁴⁵ Tim penyusun IAIN jember, *Pedoman penulisan karya ilmiah*, (jember, IAIN jember prees, 2015,)

Adapun lokasi yang di akan di jadikan tempat untuk penelitian adalah perumahan The Argopuro (tempat penelitian) yang berada di kecamatan kaliwates kabupaten jember. Alasan peneliti memilih tempat ini karna di Argopuro sendiri masih terdapat cukup banyak remaja yang bermain *game online*.

C. Subjek Penelitian

Menurut Kasiram dalam bukunya menjelaskan bahwa subjek penelitian diperhitungkan sebagai informan yang dapat dijadikan partisipan, konsultan atau kolega peneliti dalam menangani kegiatan penelitian.⁴⁶

Subjek atau informan dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive* yang merupakan teknik pengambilan sampel yang di landasi tujuan atau pertimbangan tetentu terlebih dahulu, oleh karena itu pengambilan sumber informasi atau informan didasarkan pada maksut yang sudah ditetapkan sebelumnya,⁴⁷ dalam penelitian kualitatif tidak mempersoalkan jumlah informan, melainkan pada informan yang relefan dengan penelitian.⁴⁸

Penelitian yang akan dilakukan, peneliti mengambil sampel beberapa orang tua yang memiliki anak remaja yang gemar bermain *game online* di lokasi penelitian (perumahan Argopuro). Peneliti melampirkan subjek yang ingin di teliti adalah sebagai berikut:

⁴⁶ Kasiram, *Metodelogi Penelitian kuantitatif-kualitatif* (Malang: UIN Malang Prees, 2008), 155

⁴⁷ Muri yusuf, *metode penelitian kualitatif, kuantitati dan gabungan* (jakarta: kencana 2017), 369

⁴⁸ Imam Supayogo, *Metodologi Penelitian Agama* (Bandung, Remaja Rosdakarya. 2006), 21

- a) Orang tua (ayah atau ibu)
- b) Remaja Perumahan Argopuro yang bermain *game online* (PUBG (*Player Unknown's Battleground*) dan Mobile Legend)
- c) Sudah bermain *game online* minimal 1 tahun

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam suatu penelitian teknik pengumpulan data merupakan salah satu faktor yang penting dalam menentukan berhasil tidaknya sebuah penelitian yang akan di teliti. Di dalam memilih data harus diperhatikan tentang kesesuaian dengan jenis data, sesuai dengan objek dan tujuan penelitian ini, maka teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini antara lain: observasi, wawancara, dan dokumentasi:

1. Observasi

Observasi adalah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan perekaman secara sistematis baik menggunakan media tulis maupun audio visual seperti merekam dan sebagainya secara sistematis mengenai perilaku dengan melihat atau mengamati objek baik individu maupun kelompok secara langsung. dan untuk mengumpulkan data yang diinginkan adalah dengan pengadaan pengamatan secara langsung, teknik ini meliputi kegiatan terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra.

Alasan dimanfaatkannya metode ini adalah sebagai berikut:

- 1) Teknik pengamatan ini didasarkan atas pengalaman secara langsung, sehingga lebih meyakini peneliti.

- 2) Teknik pengamatan ini memungkinkan peneliti untuk melihat, mengamati, dan mencatat perilaku dan kejadian sebagaimana yang terjadi pada keadaan sebenarnya.
- 3) Pengamatan memungkinkan peneliti mencatat peristiwa dalam situasi yang berkaitan dengan pengetahuan proposional maupun pengetahuan yang langsung diperoleh dari data.
- 4) Jalan terbaik untuk mengecek kepercayaan data tersebut adalah dengan memanfaatkan pengamatan.
- 5) Tehnik pengamatan memungkinkan peneliti mampu memahami situasi yang rumit.
- 6) Dalam kasus tertentu dimana komunikasi tidak memungkinkan, maka pengamatan bisa dimanfaatkan.⁴⁹

2. Interview (Wawancara)

Adalah suatu proses untuk memperoleh ketegangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka dan saling berkomunikasi, dimulai dengan suatu pertanyaan yang sudah di rancang sebelumnya untuk menggali data, dan terjadi tanya jawab antara pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara).⁵⁰

Wawancara secara umum terbagi menjadi tiga, yaitu wawancara terstruktur, wawancara semiterstruktur dan wawancara tak terstruktur.

Dalam proses wawancara terstruktur, peneliti menyiapkan instrumen

⁴⁹ Moelong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, 174-175

⁵⁰ Moh Nasiir, *metode penelitian* (bogor: Ghalia Indonesia, 2014). 170

penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan, adapun wawancara semiterstruktur pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya, maka dari itu wawancara yang dipakai peneliti yakni tak terstruktur.⁵¹

Peneliti menggunakan jenis wawancara tak terstruktur (*unstructured interview*) dimana yang dimaksud wawancara tak terstruktur ini adalah wawancara yang bebas, dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan di tanyakan.⁵²

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data melalui catatan atau benda tertulis seperti tulisan, buku-buku, majalah, Koran, gambar atau kaerya-karya lain yang mendukung penelitian, karena tujuan dari teknik ini adalah untuk membantu peneliti dalam memahami fenomena yang terjadi di lokasi penelitian dan membantu dalam menginterpretasikan data. Dokumen-dokumen yang di himpun di pilih yang sesuai dengan tujuan dan fokus masalah.

⁵¹ . Moelong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, 186

⁵² Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*, 233

E. Analisis Data

Pernyataan Kerlinger seperti yang dikutip oleh Kasiram dalam bukunya “metodologi penelitian” menyatakan bahwa analisis data mencakup banyak kegiatan, yakni: mengkategorikan data, mengatur data, memanipulasi data, menjumlahkan data, yang diarahkan untuk memperoleh jawaban dari problem penelitian.⁵³ Sedangkan tujuan dari analisis data ini adalah untuk meringkas data agar mudah dipahami dan mudah ditafsirkan, sehingga hubungan antar problem penelitian dapat mudah dipelajari dan diuji.

Penelitian ini ditulis menggunakan teknik analisis bentuk interaktif Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahapan kegiatan yang menjadi persamaan yaitu reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan atau verifikasi.⁵⁴ Aktifitas dalam analisis data yakni dengan menggunakan tiga langkah:

a. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian penyederhanaan dan tranparansi data yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan atau satu bentuk yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengkoordinasikan dengan cara yang sedemikian rupa, sehingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisir, tersusun dalam pola

⁵³ Moh. Kasiram, *Metode penelitian*, (malang: UIN Maliki Pers, 2010), 120

⁵⁴ Matthew B Miles, *Analisis data Kualitatif*, (Jakarta: Universitas Indonesia, 1992), 16

hubungan sehingga akan semakin mudah dipahami.⁵⁵ Hal ini di maksudkan untuk memaparkan data secara ringkas dan sistematis setelah di analisis kedalam format yang di siapkan untuk itu, namun data yang di sajikan masih dalam bentuk data sementara untuk kepentingan peneliti dalam rangka pemeriksaan lebih lanjut secara cermat sehingga di peroleh tingkat keabsahan.

Selanjutnya jika ternyata data yang disajikan teruji kebenarannya maka bisa di lanjutkan pada tahap pemeriksaan kesimpulan-kesimpulan sementara, akan tetapi jika ternyata data yang disajikan belum sesuai maka konsekuensinya belum dapat ditarik kesimpulannya melainkan harus melakukan reduksi data kembali.

b. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang belum pernah ada. kesimpulan dalam hal ini di maksudkan untuk pencarian makna data dan penjelasannya, dan makna makna yang muncul dari data yang di peroleh di lapangan untuk menarik kesimpulan yang tepat dan benar.

F. Keabsahan Data

Bagian ini memuat bagaimana usaha-usaha yang hendak di lakukan oleh peneliti untuk memperoleh keabsahan keabsahan data-data temuan di lapangan agar ditemukan temuan yang absah maka perlu diteliti kredibilitasnya dengan menggunakan teknik-teknik keabsahan data seperti

⁵⁵ Sugiono, *Metode penelitian kualitatif R&D*, (bandung: Alfabeta, 2013),144

perpanjangan kehadiran peneliti di lapangan, observasi secara lebih dalam, trianggualsi (menggunakan beberapa sumber, metode, peneliti,teori).

Metode trianggulasi adalah memeriksa data kembali dari berbagai sumber untuk mendapatkan keabsahan data yang di peroleh atau sebagai banding. Teknik trianggulasi yang bisa digunakan adalah membandingkan sumber atau data lain dan trianggulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1) Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber yaitu menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah di peroleh memulai beberapa sumber.

2) Triangualsi Teknik

Triangualsi teknik merupakan teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data pada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda

G. Tahap-tahap Penelitian

Tahapan yang perlu di lakukan di dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahapan yaitu; tahap pra-lapangan, tahap pekerjaan lapangan dan tahap analisis data.

Tahapan-tahapan tersebut diantaranya sebagai berikut:

- 1) Tahap pra-lapangan dalam hal ini sebelum peneliti turun langsung ke lapangan peneliti mempersiapkan proposal penelitian sebagai rancangan awal, tahap ini meliputi:

a) Menyusun Rancangan Penelitian

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan penelitian terlebih dahulu yang terdiri dari rancangan penelitian latar belakang masalah dan alasan pelaksanaan penelitian, pemilihan lokasi, penentuan jadwal penelitian, rancangan pengumpulan data, rancangan prosedur analisis data dan rancangan pengecekan keabsahan data.

b) Penyusunan Instrumen Penelitian

Kegiatan dalam penyusunan instrumen penelitian meliputi penyusunan daftar pertanyaan untuk wawancara, membuat lembar observasi dan pencacatan dokumen yang di perlukan.

c) Tahap analisis data merupakan tahap ahir dalam proses penelitian, pada tahap ini peneliti menganalisis data baik yang di peroleh melalui observasi, wawancara maupun dokumentasi dengan masyarakat. Di mulai dengan menetaspkan informan-informan. Setelah di lakukan analisis data barulah masuk pada tahap penulisan laporan.

IAIN JEMBER

BAB IV

PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Sejarah Perumahan The Argopuro

Perumahan The Argopuro adalah salah satu pemukiman yang dibuat oleh salah satu perusahaan di Jember yaitu PT. Argopuro Karya Kencana Utama (PT.AKKU). Perusahaan ini bergerak dibidang pembangunan kawasan pemukiman salah satunya adalah perumahan The Argopuro dengan luas lahan sebesar kurang lebih 150 Ha. Yang menginspirasi nama pemukiman “The Argopuro” adalah karna adanya icon *fly-over* sebagai akses masuk ke dalam kawasan pemukiman, sehingga memberikan sesasi kemewahan dan keindahan untuk melihat keasrian lingkungan dengan latar belakang gunung Argopuro ketika melintasinya. Lebih spesifik perumahan The Argopuro berada di Kelurahan Kaliwates Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

Perumahan The Argopuro merupakan pemukiman berkonsep kota mandiri menggunakan *Green Living Design*, *Convorteble Living* serta terintegrasi melalui sistem keamanan *one gate system* di tiap *clusternya* dengan kata lain setiap blok perumahan terdapat pos keamanan tepatnya di tiap pintu masuk blok. Adapun *cluster* yang terdapat di perumahan The Argopuro terdapat 3 (tiga) *Cluster* yaitu : South Argopuro (SA), West Argopuro (WA), East Argopuro (EA). Ketiga *Cluster* tersebut memiliki

corak bangunan dan kirekteria bangunan masing-masing seperti di *Cluster South Argopuro (SA)* ukuran rumah mulai ukuran 60 meter persegi sampai dengan 128 meter persegi dengan ROW (*Right Of Way*) atau lebar badan jalan sebesar 8 meter sampai dengan 12 meter besar. bangunan di South Argopuro sama dengan yang di East Argopuro bedanya kalo di East Argopuro tempatnya berada di samping aliran sungai sebelah timur, sedangkan kalo di *Cluster West Argopuro* luas bangunan bisa lebih dari 174 meter persegi dengan ROW jalan selebar 12 meter bisa dibilang luas bangunan di *Cluster West Argopuro* lebih luas.

Pimpinan dari perumahan Argopuro adalah bapak Handoyo, beliau dulunya dikenal sebagai orang biasa dan belum memiliki usaha perumahan seperti sekarang ini, berdasarkan wawancara dari salah satu warga Argopuro,⁵⁶ menjelaskan bahwa pak handoyo dulu adalah orang takpunya dalam artian beliau bisa sukses membangun perumahan semegah seperti sekarang sudah menghadapi berbagai macam tantangan salah satunya adalah pembangunan jembatan penghubung yang dibangun di atas rel kereta api yang menghabiskan dana kurang lebih 8M, nilai sebanyak tersebut sudah termasuk juga izin pembangunan, tidak Cuma itu saja adanya jembatan melintang di atas rel kereta api dikenakan biaya sebanyak 100 juta per tahun.

Proses itupun dilalui dan kini perumahan The Argopuro menjadi salah satu perumahan ter elit di jember dengan harga tanah yang

⁵⁶ Bapak Joko, *Wawancara*, Perumahan The Argopuro, 30 desember 2019.

berfareaasi mulai dari harga 2 juta permeternya sampai 5 juta permeter juga di tawarkan.

Para minat untuk menjadi warga Argopuro bukan cuma dari daerah sejawa timur saja melainkan dari luar kota seperti Jayapura, Banjarmasin, Palembang, dan kota lainnya yang juga menempati perumahan ini⁵⁷.

TABEL I
Jumlah Rumah Terhuni

NO	Blok\ clauster	Jumlah Bangunan	Keterangan
1	South Argopuro/ SA	175	2019
2	West Argopuro/ WA	16	2019
3	East Argopuro/ EA	37	2019
Jumlah Keseluruhan		228	

2. Kondisi Keagamaan

Perumahan Argopuro memiliki berbagai macam kepercayaan masyarakat berdasarkan observasi yang dilakukan agama yang dipeluk oleh masyarakat Argopuro terdiri dari Islam, Kristen, Katolik, dan Konghucu dan mayoritas agama/kepercayaan masyarakat yang dianut adalah agama islam, suasana toleransi dalam perumahan ini cukup baik terbukti di perumahan Argopuro belum ada bentrok antar agama baik fisik, aturan dan juga idiologi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Handy Cahyono selaku RW menjelaskan bahwa diArgopuro tidak pernah mempermasalahkan

⁵⁷ Data dari daftar pemilu tetap pemilihan umum warga perumahan The Argopuro tahun 2019

perbedaan karna kita masih dalam satu negara yang harus saling menghormati, meskipun disini agama islam adalah yang mayoritas tidak pernah ada pemaksaan kepada warga lain untuk memeluknya bahkan yang non muslim seringkali berpartisipasi ketika yang moslim melakukan kegiatan seperti membatu proses pembagian daging kurban secara rata pada masyarakat di luar Argopuro hal itu memang diantisipasi dengan selalu memusyawarahkan terkait dengan perbedaan yang ada didalam perumahan Argopuro, meski tidak semua warga mau untuk diajak musyawarah.⁵⁸

Salah satu strategi yang digunakan di perumahan Argopuro untuk menjalin hubungan lebih harmonis adalah dengan diadakannya perkumpulan rutin yang di isi dengan musyawarah dan juga arisan bulanan, serta melibatkan semua warga dalam membuat suatu acara di even-even besar seperti peringatan hari kemerdekaan indonesia, pembagian daging kurban, santunan anak yatim dan lain sebagainya yang bertujuan untuk tetap menjaga rasa saling menghargai dengan keberadaan agama yang berbeda-beda, sama-sama berbahagia tanpa mengganggu aqidah.

Bangunan tempat beribadah di perumahan Argopura hanya memiliki satu bangunan yaitu masjid yang dibangun langsung oleh bapak handoyo atas permintaan warga Argopuro, letak masjid berada disebelah kanan jalan setelah jembatan Argopuro, untuk sementara ini bangunan

⁵⁸ Wawancara dengan Bapak Handy Cahyono (ketua RW perumahan The Argopuro) , tanggal 05 Desember 2019

tempat ibadah yang lainnya masih belum ada seperti halnya gereja dan semacamnya. Secara teknis bapak handoyo sendiri adalah orang non muslim namun kadang juga terlibat dalam kegiatan keislaman seperti halnya menuruti permintaan warga untuk membangun tempat ibadah berupa masjid dan setiap tahunnya mengadakan santunan kepada anak yatim yang beragama islam yang biasa dilaksanakan dalam masjid.

3. Keadaan Sosial Ekonomi Masyarakat Perumahan The Argopuro

Masalah ekonomi timbul bersamaan dengan timbulnya manusia di muka bumi. Karena ekonomi pada hakikatnya adalah upaya manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Manusia dalam kehidupannya tidak akan lepas dari kebutuhan-kebutuhan untuk melengkapi hidupnya, baik sandang maupun pangan, hal tersebut merupakan sunnatullah karena manusia lahir dengan sejumlah besar kebutuhan dan berusaha keras dengan jalan apapun unruk memenuhi kebutuhan tersebut.

Warga perumahan The Argopuro merupakan golongan masyarakat moderlis dan meemiliki perekonomian menengah keatas, perekonomian para warga argopuro terbilang sangat besar karna karir yang dijalani memiliki peluang hasil yang cukup besar pertama pekerjaan di sektor kesehatan (Dokter) 30%, kemudian disektor pembangunan (kontraktor) 10%, kepala bank, 15% dan yang terbanyak Adalah pengusaha 45%.⁵⁹

Penghasilan para warga argopuro terbilang sangat tinggi, tidak heran mereka bisa membeli tanah dan membuat rumahnya di perumahan

⁵⁹ Wawancara dengan Bapak Handy Cahyono (ketua RW perumahan The Argopuro) , tanggal 07 Desember 2019

argopuro yang terbilang elit karna mahalny tanah dan bangunan yang dijual. Tidak hanya itu pada memen tertentu sebagian warga argopuro juga membagikan sebagian hartanya pada warga sekitar argopuro, misalnya saja parcel lebarn untuk warga luar yang di sajikan dengan bentuk sembako dan juga pakaian.

TABEL II

Keadaan Ekonomi Warga Perumahan The Argopuro

NO	Mata Pencaharian	Jumlah
1	Pengusaha	45%
2	Dokter	30%
3	Kepala Bank	15%
4	Kontraktor	10%
Jumlah Keseluruhan		100%

4. Keberadaan *game online* di kalangan remaja perumahan Argopuro

Game online Player Unknown's Battleground adalah sebuah permainan dengan *genre battle royale*, yang para pemainnya bisa bermain dengan 100 orang sekaligus secara *daring*, terdapat beberapa orang yang menjadi otak dari lahirnya *Game online* diantaranya Brenden Greene (pembuat) Chang-khan kim (Produser) dan Tom Salta (komponis musik). Sejak awal dirilisnya *game* ini dalam Android tepatnya pada Season satu, para remaja Argopuro sudah banyak yang memainkan *game* ini. *Game online* memberi suasana bermain yang baru karna dalam *game online player* atau pemain tidak hanya sekedar saling serang menggunakan

senjata namun juga bisa mengendarai mobil, motor, perahu dan juga bebas mengelilingi daerah dalam *game* tersebut tidak Cuma itu *game online* juga menjadi tempat candaan dan kesenangan tersendiri. .

Keberadaan game online di Argopuro sangat diminati oleh para remaja sehingga *Game* ini paling marak dimainkan terbukti saat peneliti menemukan kegiatan MABAR (main bareng) biasanya para remaja Argopuro MABAR pada hari minggu dan kadang juga selepas pulang dari sekolah. Berdasarkan observasi yang dilakukan *game online* sudah dimainkan hampir 2 tahun. Banyak alasan kesukaan remaja Argopuro terhadap *game online*, mulai suka karna tantangan yang ditawarkan, banyaknya asesoris *Skin*, bahkan sekedar dibuta guyonan. Sama dengan *Game online* pada umumnya respon remaja terhadap *game* ini sangat antusias apalagi pertengahan awal *game* ini dirilis.

Para *orangtua* remaja memperbolehkan memainkan *game online* ini sejak awal dirilisnya, namun karna beberpa problem termasuk timbulnya perubahan perilaku yang sebelumnya penurut, tidak pernah berkata kotor, tidak boros, sering berinteraksi dengan keluarga menjadi individu yang pasif didunia nyata dan perilaku buruk yang sebelumnya yidak ada pada dirinya lambat laun semakin menjadi-jadi, meski tidak semua *player* mengalami perilaku buruk tersebut.

B. Penyajian Data dan Analisis Data

Pada bab ini peneliti akan memaparkan beberapa data yang relevan dengan tema penelitian yang sudah dilakukan serara partisipan selama kurang

lebih 40 hari (empat puluh hari). Sebagaimana telah di jelaskan diawal bahwa dalam pengumpulan data peneliti menggunakan metode observasi, metode wawancara, dan metode dokumentasi. Data di bab IV poin B no 1 dan 2 setelah di reduksi maka data tersebut tidak peneliti sajikan secara sistematis dan di analisis karena tidak sesuai dengan fokus masalah dalam penelitian dan data tersebut hanya sebagai acuan serta pelengkap dalam penelitian ini.

Data-data yang sudah diperoleh akan di paparkan secara rinci tentang “Sikap Preventif Orang Tua Terhadap Perilaku Buruk Remaja Akibat Sering Bermain *Game online (Player Unknown’s Battleground)* di perumahan The Argopuro” meliputi: Apa saja sikap preventif yang di lakukan orang tua terhadap perilaku buruk remaja akibat terlalu sering bermain *game online (Player Unknown’s Battleground)*. Maka data-data yang telah di peroleh dari lapangan akan di paparkan secara rinci sesuai dengan fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk pencegahan orang tua dalam mengurangi perilaku buruk remaja akibat sering bermain *game online*?

Pencegahan dilakukan terhadap perilaku buruk yang berpotensi merusak keperibadian remaja, karena keperibadian seorang bukan cuma terbentuk dari faktor genetik namun juga bisa dari lingkungan baik lingkungan nyata maupun di lingkungan virtual. Tujuan dari adanya tindakan pencegahan adalah untuk meminimalisir dampak yang lebih buruk, serta menjadikan remaja menjadi individu yang memiliki perilaku

baik dan dapat menerapkan nilai nilai kebaikan serta yang paling penting mendapat keselamatan di dunia serta di akhirat.

Bentuk pencegahan yang diambil oleh orang tua di perumahan Argopuro memiliki corak yang berbeda serta sikap preventif yang dilakukan memiliki peluang keberberhasilan juga. Perbedaan anatar orang tua dalam melakukan preventif terletak pada bentuk sikap yang dilakukan oleh masing-masing orang tua dan cara memimpin keluarga termasuk cara memperbaiki anak dari perilaku buruk akibat sering bermain *Game online*.⁶⁰

Pencegahan orang tua terhadap aktifitas *gamers* berbeda-beda seperti halnya yang dilakukan orang tua (subjek pertama) yaitu pak imam, beliau mempunyai 3 anak yang terdiri dari 2 laki laki dan 1 perempuan. Di antara ketiga anak pak imam, ada 1 anak yang mengalami perilaku buruk akibat berlebihan dalam bermain *Game online*, yaitu anak kedua yang berinisial Az (remaja berumur 17 tahun), peneliti melakukan wawancara terkait pengalamannya bermain *game online*, AZ menyatakan:

“Selama saya main PUBG sudah banyak skin yang sudah di koleksi kalo di total keseluruhan dari season 1 udah habis sekitar enam jutaan lebih, yang mahal itu kalo sudah sekin jenis senjata dan sistemnya acak kalo beruntung tidak akan banyak habisnya tapi kalo gak beruntung banyak juga. cara membelinya harus menggunakan UC yang bisa kita dapat kalo udah top up atau beli langsung lewat aplikasi jual beli bisa dengan pulsa atau dengan kartu ATM. dengan tampilan skin yang keren bermain jadi lebih menyenangkan. kalo minta uang kepapae pasti gak di kasik kalo bilang mau beli *skin* kecuali menurut persaratannya tapi kalo ke mamee pasti dikasi meskipun sedikit (50 rb).”⁶¹

⁶⁰ Observasi Peneliti Tanggal 09-30 Desember 2019

⁶¹ AZ, *Wawancara*, Perumahan The Argopuro, 08 Desember 2019

Hasil dari observasi yang dilakukan bahwa *game online* bukan Cuma sebuah permainan yang membutuhkan skill dan juga kekompakan namun bagi remaja Argopuro, *game* ini ternyata juga menjadi ajang koleksi *skin* yang harganya terbilang cukup mahal. *Skin* dalam PUBG sendiri merupakan sebuah komponen yang membuat tampilan dari karakter serta asesorisnya menjadi lebih keren. Harga yang di tawarkan pun berfareasi mulai dari 50 ribu, 100 ribu, bahkan ada juga yang 3 juta dalam satu set *Skin*.

Wawancara juga dilakukan pada bapak imam selaku orang tua dari AZ beliau menyatakan:

“Keberadaan *Game online* saat ini menurut saya mas adalah suatu hal yang mesti dibatasi karna hanya membuat anak-anak menjadi pemalas untuk melakukan aktifitas sehari-hari seperti disuruh makan saja sulit dan yang paling menggagu ketika saya sedang menyuruh sholat dan tidak cepet beranjak buat melakukannya, itu yang membuat saya marah, dan itu sangat mengganggu pikiran, mangkanya dalam hal ini saya lebih ketat dan harus memantau lebih inten. Bentuk pencegahan yang di lakukan saya adalah dengan mewajibkan kegiatan rutin yaitu ngaji al Qur’an satu hari satu juz dan rutunitas ini dilakukan oleh semua anggota keluarga tanpa terkecuali. Dengan begitu setidaknya mengurangi jadwal main *game* si azril yang berlebihan”⁶²

Wawancara di atas dapat ditangkap oleh peneliti bahwa pencegahan yang dilakukan oleh bapak imam untuk meminimalisir dampak dari *game* adalah dengan memberikan kegiatan lain yang lebih bermanfaat, yaitu dengan mewajibkan setiap anggota keluarganya untuk mengaji al Qur’an moodel 1 hari satu juz.

⁶² Bapak imam, wawancara, Perumahan The Argopuro, 07 Desember 2019

Pencegahan yang dilakukan oleh subjek pertama tentu menimbulkan efek tersendiri bagi remaja. Untuk mengetahuinya peneliti melakukan wawancara pada subjek ber inisial AZ yang merupakan anak ke dua dari pak imam. Lebih lanjut peneliti melakukan wawancara dengan AZ selaku remaja yang gemar bermain *game online*, Az memaparkan:

“Menurut aq mas adanya kegiatan baca al-Qur’an 1 hari satu juz itu kalo boleh jujur ya gak enak mas, ditambah lagi banyaknya tugas dari sekolah waktu q buat bermain *game* PUBG jadi berkurang. tapi mau gimana lagi yang ada kalo aq gak selesai satu juz itu bisa bisa HP q di sita dan tambah gak bisa main *game online*, Satu hari harus baca al Qur’an satu juz tambah malas sebenarnya. Sejak adanya perintah seperti itu sekarang mau tidak mau saya sudah jarang main *Game* kecuali papa lagi ke luar kota.”⁶³

Berdasarkan wawancara diatas dapat di tarik kesimpulan bahwa AZ sedikitnya bisa mengurangi jadwal untuk bermain *game online* dikarenakan adanya kebijakan dari bapak imam selaku orang tua dari AZ yang mewajibkan seluruh anggota keluarga untuk membaca al Qur’an satu hari satu juz termasuk juga Az.

Disini *game online* yang dimainkan AZ adalah *Player Unknown's Battleground* atau dikenal dengan PUBG, *game* bergenre *battle royale* ini memang yang paling banyak dimainkan para remaja di perumahan the Argopuro. Sedangkan *game* yang kategori MOBA (*Multiplayer online Battle arena*) yang paling banyak dimainkan adalah *Mobile legends*, keduanya sama sama memiliki daya tarik yang kuat. ⁶⁴

⁶³ AZ, *Wawancara*, Perumahan The Argopuro, 08 Desember 2019.

⁶⁴ Observasi peneliti pada bulan Desember 2019

Lebih lanjut untuk mengetahui betul apakah data yang didapat dari pernyataan AZ itu benar maka peneliti menggali lebih dalam lagi terkait data tersebut, supaya peneliti dapat mengetahui bahwa pemberian aktivitas terhadap AZ juga berdampak pada pengurangan terhadap seringnya bermain *game*. adanya kegiatan khusus yaitu membaca al Qur'an satu hari satu juz. Untuk mengetahuinya peneliti juga melakukan wawancara terhadap teman AZ yang berinisial DN (usia 22 tahun) dia adalah teman yang biasa bermain bareng dengan AZ tujuannya untuk mengetahui apakah AZ benar-benar jarang memainkan *Game*, dalam wawancara dengan DN, menyatakan bahwa:

“Sejak PUBG season 4 si Az udah jarang main lagi tidak tau kenapa bilanganya ke saya hp-nya lagi disita papanya kadang minjam hp saya buat main tapi mainnya juga sebentar paling hanya 1 sampai 3 kali pertandingan biasanya saya dulu sering mabar sama dia, karena kalo sudah main sama AZ asik karna mainnya pro banget dan cepat buat naikin Rank. Meski umur q lebih tua dari dia gak masalah yang penring mainnya pro, dulu saya ngajak Azril bermain gampang dan biasanya kita juga bermain berempat dan yang sering ngajak main duluan biasanya memang AZ.⁶⁵

Bedasarkan wawancara yang dilakukan terhadap salah satu teman AZ yaitu DN, menyatakan bahwa intensitas AZ bermain *game online* berkurang sejak PUBG sudah season 4, tepatnya sekitar satu tahun yang lalu, sejak itu AZ sudah jarang memainkan *game online*, meski masih bermain setidaknya intensitas dan perilaku buruk akibat *game online* dapat di minimalisir melalui tindakan pencegahan yang dilakukan oleh pak imam.

⁶⁵ Wawancara dengan Dana, Tanggal 20 Desember 2019

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat efek yang dihasilkan dari pencegahan yang dilakukan oleh bapak Imam, dengan bentuk membaca Al Qur'an satu hari satu juz, walaupun masih dikerjakan atas landasan kontroling dari pak imam, setidaknya tindakan ini sudah memberi pengurangan terhadap intensitas remaja bermain *game*. dan temannya yang berinisial DN juga membenarkan bahwa AZ sudah jarang main *game*.

Subjek selanjutnya adalah seorang remaja yang bermain *game online* dan selalu ikut turnamen perlombaan, rupanya menjadi seorang player yang ikut dalam beberapa turnamen juga menjadi motifasi bagi remaja Argopuro untuk memilih profesi ini salah satunya adalah remaja berinisial RF (umur 17 tahun).

Wawancara juga di lakukan dengan RF selaku remaja yang sering bermain *game online* memaparkan bahwa:

“Masa kayak saya sekarang itu mas memang asik asiknya main dan saya berkeinginan jadi pro *player* yang mempunyai skill dalam bermain dan belajar, papa juga mensupport aku biar main *game* tidak cuma sebagai hiburan biasa tapi juga bisa mengikuti berbagai perlombaan. Biasanya saya main pada jam-jam khusus yang diperuntukkan buat ngasah skill selain jam itu sesuai kesepakatan dengan papa tidak boleh main *game*, dan harus benar benar serius kalo lagi belajar.”⁶⁶

Berdasarkan wawancara yang di lakukan ternyata ada keinginan RF di balik kegemarannya bermain *game* yaitu dia ingin menjadi *player* yang ikut serta dalam beberapa turnamen atau perlombaan, dikatakan juga bahwa orang tua RF mensupport keinginannya, maka peneliti menggali

⁶⁶ Wawancara dengan RF, remaja Argopuro, tanggal 15 Desember 2019

lebih dalam lagi bagaimana orangtua RF menyikapi keinginannya tersebut. Dengan tempo permainan yang sering dan juga boros dalam membeli *skin* RF juga tergolong mengalami perilaku buruk, lantas bagaimana tindakan pencegahan yang dilakukan oleh orang tua RF.

Lebih lanjut peneliti melakukan wawancara kepada bapak Nasir selaku orang tua dari RF untuk mengetahui bagaimana bentuk pencegahan yang dilakukan, beliau memaparkan:

“Bentuk pencegahan yang saya lakukan buat anak saya yaitu memberi arahan dan support untuk berperilaku profesional. Artinya main *game* boleh asal tidak berlebihan dan sampai mengganggu aktifitas yang lainnya. Memang di era sekarang *game* bukan cuma sekedar permainan tapi juga perlombaan yang sudah berbasis internasional buktinya negara negara besar sekarang sering mengadakan turnamen *game* termasuk didalamnya *game online*. Anak zaman sekarang memang hidup pada era teknologi dan saya sendiri kurang mampu untuk melawan arus, maka dari itu kegemaran si RF terhadap *game* harus didasari dengan sifat profesional dan dilakukan karna mau ikut turnamen atau memanfaatkan media sebagai penghasilan sampingan. Jika RF hanya bermain sesukanya aja tanpa ada tujuan apalagi kalo sampai niru temannya yang biasa mengucap kata kotor ke *anjing*, *babi cok* dan semacamnya itu tidak bisa dikontrol maka saya tidak akan memperbolehkannya main⁶⁷

Berdasarkan wawancara di atas peneliti memperoleh data bahwa dukungan orang tua dalam *Game* dapat mempengaruhi perilaku Remaja. . rupanya jika kegiatan *Gamers* juka diarahkan pada hal yang profesional layaknya seorang atlet, juga bisa merubah pola bermain menjadi terarah dan tidak cuma sekedar hobi namun juga bisa menjadi peluang untuk menekuni profesi sebagai atlet dalam *game* yang pada saat ini juga menjadi perlombaan besar disetiap negara.

⁶⁷ Wawancara kepada bapak Nasir, tanggal 17 Desember 2019

Lebih lanjut untuk mengetahui bahwa dengan adanya support yang diberikan, perilaku RF dapat terkontrol dan tidak hanya bermain PUBG layaknya remaja pada umumnya, namun juga ikut dalam beberapa turnamen, peneliti melakukan wawancara kepada kakak dari RF yaitu

Agung (umur 20 tahun) memaparkan:

“RF itu dulu memang sama dengan remaja lainnya jika sudah bermain *game*, namanya juga lagi fokus jadi kurang peka pada siapa saja seperti disuruh-suruh pasti lelet, dan kalo lagi kalah bawaanya marah sambil misuh-misuh gak jelas sambil melontarkan kata-kata yang buruk, tapi yang membuatnya sedikit terkontrol karna papa mendukungnya main asal bisa ikut turnamen dan menjaga perkataanya, harus bisa mengontrol kata-kata kasarnya pada siapapun termasuk teman dalam *game* nya, kalo tidak diantisipasi saat sekarang sepertinya perilaku buruk yang di sebabkan *game online* lebih parah lagi. Dari dulu orang tua kami memang tidak terlalu mengekang aq atau adek menjadi apapun yang terpenting kita harus disiplin, patuh pada orang tua dan bersikap profesional dengan apapun yang di sukai termasuk *game online*.⁶⁸

Berdasarkan wawancara diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa bentuk pencegahan yang dilakukan oleh bapak nasir terbilang cukup unik karena bentuk pencegahannya adalah mengarahkan gaya bermain remaja pada ranah profesionalitas, jadi RF di bolehkan bermain asal bisa bertanding skill dengan orang lain di perlombaan, karna dukungan dan sikap disiplin dari orang tua menjadikan RF sebagai remaja yang mampu mengontrol dirinya dari dampak buruk *Game Online*.

Subjek ketiga adalah orang tua yang bernama bapak irfan, beliau memiliki 3 anak yang terdiri dari 1 laku-laki dan 2 perempuan. Anak

⁶⁸ Agung, wawancara, perumahan the Argopuro, 18 Desember 2019

kedua yang berinisial TA (umur 17 tahun), merupakan remaja yang gemar bermain *game online*, untuk mengetahui lebih lanjut peneliti melakukan wawancara pada TA, terkait dengan durasi main dan juga aktifitas apa saja yang dilakukan selain memainkan *game online*.

TA menyatakan:

“kalo sudah main bareng mas yang sebelumnya gak pernah *toxic* jadi ketularan juga biasanya temen-temen pada *toxic* pada saat kena tembak musuh atau ditinggal sendiri dan juga karna iseng aja pengen *toxic*, tapi meski kami *toxic* gak pernah kalo lagi di rumah karna kalo ketahuan pasti dimarahi karna keluarga di rumah gak pernah ngajarin hal itu, isi dari *toxic* yang biasa kami ucapin juga karena sering lihat dan denger di dalam *game* tapi hal ke gitu udah biasa bagi kami meski kadang ada juga yang marah karna dibilang gitu”⁶⁹

Berdasarkan wawancara diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa TA sudah terbiasa berperilaku *toxis*, hal ini dia dapat dari hasil interaksi antar teman dalam game sehingga juga ikut ketularan untuk terbiasa berperilaku *toxis*. Bisa dikatakan bahwa *game online* juga menjadi lingkungan baru yang bersifat virtual yang juga bisa mempengaruhi perilaku buruk pada remaja.

Kemudian untuk mengetahui bentuk pencegahan apa yang dilakukan untuk mengurangi perilaku buruk TA, peneliti melakukan wawancara terhadap bapak joko, beliau memaparkan:

“Pencegahan yang saya lakukan mungkin sama dengan apa yang dilakukan orangtua pada umumnya mas, ketika anak sudah sulit diajak bicara ya saya marahi, nah buat ngurangi waktu bermain *game online*, saya isi waktunya dengan mendatangkan guru les biar

⁶⁹ TA, Wawancara, perumahan The Argopuro 21 Desember 2019

bisa belajar dirumah pada saat waktu kosong, kalo gak gitu seharian pasti hanya HP aja yang dimainkan, biar pikirannya gak ke *game* terus, apalagi anak saya itu sering minta uang hanya buat beli *skin* aja, anak sekarang bukannya buat beli jajan malah buat beli yang gak jelas mas”⁷⁰

Berdaesarkan wawancara yang dilakukan dengan pak joko dapat ditarik kesimpulan bahwa bentuk pencegahan yang dilakukan adalah dengan memberikan aktifitas lain berupa mendatangkan guru les yang bertugas mengajar TA, tindakan ini dilakukan sebagai bentuk pencegahan supaya TA tidak terus menerus bermain *game online*, dengan adanya kegiatan belajar, ruang bermain TA jadi sempit.

2. Bagaimana pelaksanaan pencegahan orangtua dalam mengurangi perilaku buruk remaja akibat *game online*?

Pembahasan ini fokus pada teknis pelaksanaan bentuk pencegahan yang dilakukan oleh orangtua di perumahan the argopuro. Dalam pembahasan kali ini untuk mempermudah temuan, peneliti membagi dalam bentuk uraian temuan yakni:

a. Kegiatan baca al-Qur’an 1 hari satu juz

Kegiatan ini merupakan kegiatan yang dilakukan oleh bapak imam sebagai bentuk pencegahan dalam mengurangi perilaku buruk remaja yang berinisial AZ. Terkait dengan teknik pelaksanaannya peneliti melakukan wawancara kembali kepada pak imam, beliau memaparkan:

⁷⁰ Bapak joko, wawancara, perumahan The Argopuro, 23 desember 2019

“jadi dalam pelaksanaann dari kegiatan ngaji itu dek, dibuatkan absen *online* untuk terus memantau jika saya masih diluar kota, saya buat grub WA khusus lapor jadi setaip keluarga wajib untuk melapor jika sudah selesai membaca 1 juz, yang tidak selesai atau bolong sampai 3 kali dalam 30 juz hukumannya HP nya saya sita selama 1 minggu, dan kalo tidak bolong sama sekali dan lengkap sampai juz 30 nanti dikasi hadiah, itu saja sih yang dilakukan saya pada AZ biar gak main *game* terus, selain itu juga mengajarkan anak biar cinta pada al Qur’an”.⁷¹

Berdasarkan wawancara diatas dapat dipahami bahwa dalam pelaksanaan ngaji al-Qur’an 1 hari satu juz dilaksanakan setiap hari dengan teknis setiap pelaporan setiap selesai satu juz lewat baplikasi *WhatsApp* atau biasa disebut WA. Dalam pelaksanaannya juga dihadirkan hukuman dan juga hadiah. Jika AZ tidak menyelesaikan misinya (baca satu juz) maksimal 3 kali maka tidak diperbolehkan memegang HP selama 1 minggu.

Dalam pelaksanaannya bentuk pencegahan yang dilakukan oleh bapak imam dibutuhkan kedisiplinan yang konsisten, sebab jika orang tua tidak mampu untuk konsisten maka bentuk pencegahan yang dilakukan sulit untuk bisa mengurangi perilaku buruk remaja akibat terlalu sering bermain *game online*. Keterlibatan semua anggota keluarga menjadi contoh yang baik dalam mengontrol emosi anak, dan anak tidak merasa di diskriminasi sebab semuanya bisa merasakannya.

b. Mensupport remaja dan mengarahkannya pada sikap profesional

Ternyata tidak semua bentuk pencegahan berupa larangan untuk bermain *game online*, namun juga bisa dilakukan dengan kontroling

⁷¹ Bapak imam , *Wawancara*, Perumahan The Argopuro, 07 Desember 2019

serta pembelajaran karakter yang bisa mengontrol game sebagai sebuah seni dalam bermain bukan Cuma sekedar kesenangan, dengan diarahkannya remaja pada jalur profesional akan membuat remaja lebih bijak dalam bermain *game online*.

Bentuk pencegahan ini dilakukan oleh subjek bapak nasir, untuk mengetahui bagaimana pelaksanaannya peneliti melakukan wawancara kembali kepada subjek tersebut, pak nasir memaparkan.

“apa yang dilakukan saya pada anak saya udah dilakukan sejak dulu dek tidak cuma dalam masalah *game online* saja tapi juga masalah yang lainnya, khusus untuk masalah *game online* ini pelaksanaannya adalah dengan mendaftarkannya disetiap turnamen atau perlombaan yang diadakan dimanapun baik searea sekolah sampai kabupaten, dalam memilih teman tanding saya pantau dulu perilaku mereka kalo sekiranya kurang baik maka tak suruh cari teman yang lainnya”⁷²

C. Pembahasan Temuan

Setelah data disajikan dan dianalisis selanjutnya adalah pembahasan temuan-temuan di lapangan yang dilaksanakan selama penelitian berlangsung. Pembahasan tersebut berdasarkan pada pokok masalah yang telah dirumuskan dalam penelitian ini, yaitu mengenai Sikap Preventif Orang tua Terhadap Perilaku buruk Remaja Akibat Sering Bermain *Game online (Player Unknown's Battleground)* di Perumahan The Argopuro Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Sebagaimana data yang telah diperoleh dari hasil Observasi, hasil wawancara serta hasil dari dokumentasi, dengan para orangtua dan remaja perumahan Argopuro, diperoleh temuan penelitian sebagai berikut:

⁷² Pak nasir *Wawancara* Perumahan the Argopuro, 17 Desember 2019

1. Bentuk pencegahan orang tua dalam mengurangi perilaku buruk remaja akibat sering bermain *game online (Player Unknown's Battleground)*.

Pencegahan merupakan sikap yang diambil untuk memperbaiki atau menghilangkan kemungkinan terjadinya suatu kejadian yang tidak diinginkan dimasa depan jika dikontekskan pada perilaku *gaming* maka maksud dari adanya pencegahan merupakan bentuk kepedulian orang tua terhap anaknya yang keseringan bermain *game* terlebih pada *game* yang dikategorikan sebagai *game* ekstrim dan dilarang disebagian Negara bahkan MUI mengharamkannya termasuk didalamnya *Game online (Player Unknown's Battleground)*.

Menurut peneliti melalui penelitian ini sebenarnya masalah perilaku buruk yang timbul dari *game online* terletak pada komunikasi universal yang mempertemukan banyak *player* dari berbagai belahan dunia yang memiliki perilaku dan lingkungan yang berbeda-beda, akhirnya banyak timbul jalinan persahabatan dan juga konflik didalamnya serta masalah secara umum yang sering terjadi biasanya karna terlalu inten atau terlalu sering bermain akhirnya muncul perilaku buruk dan juga gejala *Gaming Disorder*. Terkait dengan isi konten dari *game online* peneliti belum menemukan pengaruh yang reall atau bisa dibilang belum menemukan remaja Argopuro yang melakukan pembunuhan atau penembakan terhadap orang lain, jadi menurut peneliti sendiri konten yang terdapat didalam *game online* tidak akan menimbulkan kejahatan selama masih diberikan

kontoring oleh orang tua, Argumentasi ini bertentangan dengan pandangan MUI yang mengharamkan *Game online* dengan alasan takut akan timbul bibit terorisme seperti yang terjadi di Salandia Baru beberapa bulan yang lalu.

Meski begitu peneliti juga setuju jika ternyata *Game online* dapat membangkitkan perilaku buruk, karena memang di lapangan benar terjadi salah satunya di perumahan The Argopuro, Sehingga teori dengan temuan di lapangan sesuai. Untuk meminimalisir dampak yang lebih parah para orang tua berbeda-beda dalam mengambil sikap preventif terhadap para remaja, beberapa sikap preventif yang telah di terapkan oleh orang tua salah satunya sebagai berikut:

a) Membentuk Lingkungan Keluarga yang baik

Peraktek yang diterapkan oleh orang tua di Argopuro untuk memperbaiki perilaku buruk remaja terdapat kesesuaian dengan teori *Behaviorisme Radikal* yang digagas oleh Burrhus Frederic Skinner (Tokoh penting Psikologi Behaviorisme).⁷³ yang menggas bahwa, perilaku merupakan konsekuensi dari penguatan lingkungan, yaitu analisis fungsional untuk menghasilkan modifikasi perilaku, artinya perilaku dalam lingkungan dapat diubah dengan memodifikasi perilaku dalam lingkungan tersebut, dan perilaku dapat terbentuk apabila dilakukan sebuah stimulus baru.

⁷³ Eka Nova Irawan, *Pemikirang tokoh-tokoh psikologi dari Klasik Sampai Modernn*, (Yogyakarta: IRCiSoD, 2015), 195

Modifikasi lingkungan dilakukan dengan membuat stimulus baru dan menimbulkan suatu perubahan sebagaimana yang telah dilakukan oleh Bapak imam yang memberi stimulus berupa kegiatan membaca Al Qur'an dengan metode satu hari satu juz, adanya kegiatan ini dapat menggeser kegiatan gaming menjadi hal yang bermanfaat sekaligus memperbaiki intensitas remaja dalam bermain *game online* dengan begitu perilaku buruk bisa diantisipasi dengan kegiatan ini. Tehnis pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan melakukan pelaporan dalam grup online dalam keluarga dengan memanfaatkan WhatsApp sebagai pengumpulan laporan jika dalam seminggu bisa *kholas* tanpa bolong maka akan menerima hadiah entah berupa liburan ataupun benda, hasil dari kegiatan ini terbukti ampuh memperbaiki intensitas remaja dalam bermain *game* serta manfaat secara religius akan mendatangkan ketenangan dalam pikiran. Program ini bisa sukses jika pemberi kebijakan juga ikut melaksanakannya meski terbilang tidak mudah untuk membiasakannya lambat laun pasti akan menghadirkan ketenangan sebagai mana yang dikatakan oleh bapak imam. Walaupun dianggap tidak menyenangkan oleh remaja sebagai orang tua juga perlu adanya sikap tegas agar tugas-tugas perkembangan masa remaja bisa dilalui dengan baik.

b) Pemberian Hukuman

Pemberian hukuman dalam psikologi biasa dikenal dengan sebutan *Punishment* teori ini digagas oleh seorang tokoh penting

psikologi behaviorisme, penemu sekaligus filsuf sosial yaitu Burrhus Frederic Skinner, beliau lahir di Susquehanna pada 20 maret 1904 dan meninggal pada 18 Agustus 1990 di mound Auburn Cemetery.⁷⁴ *Punishment* masuk dalam deretan prinsip-prinsip dari teori *Operant Conditioning*, prinsip-prinsip tersebut terdiri dari *Reinforcement* (Penguatan), *punishment* (hukuman), *shaping* (Pembentukan), *extinction* (eliminasi), *generalization* (generalisasi), *discrimination* (diskriminasi)⁷⁵

Dijelaskan bahwa ada dua macam hukuman, yakni positif dan negatif, hukuman positif adalah memperbaiki perilaku buruk dengan memberikan stimulus tidak menyenangkan jika perbuatan itu terjadi, hal ini juga dilakukan oleh orang tua Argopuro ketika mendapati anaknya terlalu sering bermain *game* seperti menasehati dan bahkan memarahi. kemudian hukuman negative adalah memperbaiki perilaku dengan menghilangkan stimulus yang menyenangkan jika perbuatan dilakukan. *game online* merupakan stimulus yang sangat menyenangkan bagi para remaja namun dapat mempengaruhi perilaku jika tidak ada kontrol sejak dini, untuk meminimalisir perilaku yang lebih parah maka hukuman negatif juga perlu dilakukan oleh orang tua Argopuro. Untuk penerapan yang dilakukan adalah orang tua tidak hanya membatasi remaja bermain *game* namun juga menyita media yang digunakan untuk bermain *game* dan *Punishment* jenis ini dilakukan

⁷⁴ Eka Nova Irawan, *Pemikiran tokoh-tokoh psikologi dari Klasik Sampai Modern*, (Yogyakarta: IRCiSoD, 2015), 194

⁷⁵ *Ibid*, hlm. 196.

oleh bapak imam dan juga bapak nasir. Sebagai catatan bahwa hukuman memiliki beberapa kelemahan ketika remaja dihukum hingga merasa menderita, ia menjadi marah, agresif bahkan menunjukkan reaksi emosi negatif lainnya.

Punishment tidak cuma berfungsi dalam penanganan saja, tapi juga bisa digunakan dalam bentuk pencegahan, karena *punishment* masih berkaitan dengan penguatan,⁷⁶ apabila penguatan memantapkan perilaku maka hukuman justru memperlemah, yaitu mengurangi peluang terjadi lagi.

c) Dukungan Orangtua Terhadap Perilaku Bermain Remaja

Bentuk pencegahan tidak hanya berisi tentang larangan atau hukuman saja namun juga berupa dukungan dengan tujuan yang baik dan terarah termasuk bagaimana remaja memainkan *game online*, bermain dalam rangka mendalami profesi juga mempengaruhi perilaku bermain remaja, dalam kata lain jika perilaku remaja dibentuk dengan sikap profesional maka tidak menutup kemungkinan perilaku yang ditampilkan juga tidak mudah meniru hal-hal yang negatif, karna kegiatan bermain melibatkan seluruh anggota keluarga dan ada keterbukaan didalamnya. Terbukti sikap preventif yang seperti ini dapat juga memperbaiki perilaku buruk yang mulai dialami oleh remaja. Meski tidak semua tindakan preventif benar-benar sesuai dengan apa yang diinginkan, maka konsekuensinya harus benar-benar

⁷⁶ Calvin S. Hall dan Garder Lindzey, *teori-teori sifat dan Behavioristik*, jilid 3 (Yoqyakarta Kansus, 1993), hal. 331

bisa menerima hasil dari sikap prefentif tersebut. Mendukung anak untuk tetap bermain *game* bukan berarti membiarkannya bermain secara bebas justru dengan adanya unsur profesional, orang tua bisa memberi kesepakatan terhadap waktu yang boleh bermain dan juga tidak boleh bermain dengan begitu remaja secara langsung tidak merasa dirinya bahwa dirinya dibatasi dalam bermain.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Bentuk pencegahan merupakan suatu sikap yang dipilih oleh orang tua untuk memperbaiki perilaku buruk remaja yang diakibatkan seringnya bermain *game online*. Sikap pencegahan dilakukan para orang tua sebagai bentuk rasa kepedulian kepada anaknya, yang jika dibiarkan akan berpotensi mengalami permasalahan yang lebih serius maka tindakan pencegahan adalah pilihan yang tepat bagi para orang tua.

Setelah dilakukan penelitian tentang Sikap Preventif Orang Tua Terhadap Perilaku Remaja Akibat Sering Bermain Video *Game online* di Perumahan The Argopuro Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember, maka diperoleh kesimpulan:

1. Beberapa bentuk pencegahan yang dilakukan yang dilakukan oleh orang tua di perumahan Argopuro yaitu dengan menggunakan Al Qur'an sebagai stimulus penggantinya hasilnya cukup memuaskan karena remaja dapat dirasakan karena intensitasnya dalam bermain berkurang dan juga lambat laun mengubah perilaku buruknya yang didapat dari aktifitasnya bermain *game online*. Dalam pelaksanaannya dilakukan setiap hari dengan sistem lapor yang dikemas dalam absen online.
2. Pemberian support, bentuk pencegahan ini pelaksanaannya dilakukan dengan melibatkan orangtua terhadap aktifitas bermain remaja dengan

mendaftarkan remaja pada turnamen perlombaan *game online* cara ini dilakukan supaya remaja lebih bersikap bijak, dan pemilihan teman yang baik juga dibutuhkan dalam mencegah perilaku buruknya.

3. Mendatangkan guru les, pelaksanaannya dilakukan setiap hari senin sampai hari juma'at, tindakan ini dilakukan untuk mempersempit ruang bermain *game online*.

B. Saran-saran

Penelitian tentang sikap preventif terhadap remaja yang bermain *game online* ini hanya penulis fokuskan terhadap tiga fokus masalah yang hanya membahas tentang sikap preventif dari beberapa orangtua, indikasi perilaku buruk dan juga intensitas remaja bermain *game*. Penelitian pada tiga fokus masalah tersebut hanya penulis kaji dari sudut pandang yang tidak begitu dalam, serta hanya fokus terhadap satu teori *Behaviorisme* sebagai acuan menggali data yang notabennya hanya menggunakan satu teori psikologi dari berbagai macam teori yang ada.

Berangkat dari hal tersebut penulis sangat menyarankan kepada para pembaca untuk melakukan penelitian-penelitian terhadap dampak psikologis yang diperoleh dari bermain *game*, baik *game online* ataupun *game offline* lainnya yang memiliki pengaruh lebih terhadap perilaku remaja bukan cuma remaja dengan latar belakang orang kaya seperti di perumahan The Argopuro namun juga remaja lainnya dengan latar belakang yang berbeda dengan metode yang sekiranya mampu untuk menemukan gejala utama yang murni didapat dari aktifitas bermain *game*.

Begitu juga dengan penanganannya entah menggali lebih dalam lagi tentang cara yang lebih efektif bagaimana menerapkan tindakan Preventif terhadap remaja yang mengalami indikasi perilaku buruk akibat sering bermain *game online* tentunya dengan sudut pandang yang lebih luas.

Penelitian yang dilakukan penulis ini tentunya jauh dari kesempurnaan, sehingga memungkinkan memiliki kesalahan baik dari penyajian ataupun substansialnya. Oleh karenanya, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang dapat dijadikan sebagai masukan atau pertimbangan untuk kemudian mendapatkan hasil yang lebih baik. Terahir penulis mengharap semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat serta menjadi rujukan dan perlengkapan kajian yang sudah ada, baik untuk kalangan akadaemik pada khususnya ataupun pada umat islam pada umumnya.

IAIN JEMBER

DAFTAR PUSTAKA

- Ar-Rifa'I, Muhammad Nasib. 1999. *Kemudahan Dari Allah Ringkasan Tafsir Ibnu Katsir Jilid I*, Jakarta: Gema Insani Prees.
- Harsan Alif, 2011, *Jago Bikin Game Online*, Jakarta: Trans Media
- Ali mohammad, 2018. *Paikologi Remaja Perkembangan Peserta didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Calvin S. Hall. 1993 *teori-teori sifat dan Behavioristik*. Yogyakarta: KANISIUS
- Hadi Sofyan, 2016. *Ilmu Dakwah Dari Konsep, Paradikma hingga Metodologi* Bumi Mangli Permai: Centre For Society Studis.
- Hamzah Amir, 2019. *Teori-teori kepribadian*, Malang: CV Literasi Nusantara Abadi
- Irawan Eka Nova. 2015. *Pemikirang tokoh-tokoh psikologi dari Klasik Sampai Moderen*. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Ismail bin Mail, 2018 *Perbedaan MOBA RPG Dan MMORPG* <https://androbuntu.com/03/16/perbedaam-moba-rpg-mmorpg/>,
- Janny Ross, 2015 *Sistem saraf*, Jakarta: ELSEVIER
- John C. Beck, 2017 *Gamer Juga Bisa Sukses*, Jakarta: Grasindo
- Kirana Fadjri Anggarani, 2018 *Internet Gaming Disorder: Psikoterapi Budaya Moderen*. Yogyakarta: Fakultas psikologi Universitas Gadjah Mada.
- Kasiram, 2018. *Metodelogi Penelitian kuantitatif-kualitatif*. Malang: UIN Malang Prees.
- Lestari Sri, 2012. *Penanaman nilai komflik dalam keluarga*. Jakarta: PRENDA MEDIA GRUP.
- Maramis F. Willy, Maramis A. Albert 2009 *Catatan Ilmu Kedokteran Jiwa edisi 2* Surabaya: Airlangga University Press.
- Moleong, Lexy J. 2010 *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kasiram Moh, 2010. *Metode penelitian*. Malang: UIN Maliki Pers.
- Kartono Kartini. 1982, *Kamus Psikologi*. Bandung: Pioner Jaya
- Matthew B Miles. 1992. *Analisis data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia
- Muri yusuf. 2017. *Metode penelitian kualitatif, kuantitati dan gabungan*. jakarta: kencana

- Nuruddin. 2012. *Tuhan baru*. Malang: aditya media publishing
- Polak Mayor. 1979. *Sosiologi Suatu Buku Pengantar Ringkas*, Cet. IX. Jakarta: Ikhyiar Baru
- Rifki Firdiansah. 2019. *Hubungan Durasi Bermain Game online PUBG MOBILE Terhadap Resiko Neck Paint pada Mahasiswa di kota malang*. Malang: Skripsi Mahasiswa Fakultas Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Malang
- Syansul Bambang Arifin. 2015 *Psikologi sosial*. Bandung: CV PUSTAKA SETIA
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2014. *Metodelogi Penelitian Pendidikan:Kompetensi dan pratiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Supayogo, Imam 2006. *Metodologi Penelitian Agama*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tim penyusun IAIN jember. 2015. *Pedoman penulisan karya ilmiah*. Jember: IAIN Jember prees
- Undang-undang Mentri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, Nomer 11 Tahun 2016
- Uhar Suharsaoutra. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif, dan tindakan*. Bandung: PT RefikaAditama.

Internet:

en. wikipedia.org

Cnn Indonesia. com

[Porosbumi. com](#)

[Kompas .com](#)

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ibnu Aroby Alkhitami
Nim : D20153010
Prodi : Bimbingan dan Konseling Islam (BKI)
Fakultas : Dakwah
Institusi : IAIN Jember

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul” **Bentuk Pencegahan Orang tua dalam Mengurangi Perilaku Buruk Remaja Akibat Sering Bermain *Game online* di perumahan The Argopuro Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember**” adalah hasil penelitian/karya saya sendiri. Kesuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila terdapat kesalahan di dalamnya maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya pribadi

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jember, 16 Juli 2020

Saya yang menyatakan,



Ibnu Aroby Al- khitami

NIM. D20153010

MATRIK PENELITIAN

Judul	Variable	Sub Variable	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Bentuk pencegahan Orang Tua dalam mengurangi Perilaku Buruk Remaja Akibat Sering Bermain <i>game online</i> di Perumahan The Argopuro Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember	Bentuk pencegahan orang tua	<p>a. Bentuk pencegahan orang tua terhadap remaja yang sering bermain <i>game online</i>)</p> <p>b. Perilaku buruk remaja akibat sering bermain <i>game online</i>s</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Waktu bermain <i>game online</i> semakin sempir dengan adanya kegiatan lain yang dilakukan oleh orang tua • Boros dalam membelajarkan <i>Skin</i> dalam Game • <i>Player toxic</i> atau pemain yang gemar menyalahkan orang lain, membully serta melontarkan kata- kata kotor • Kecanduan terhadap <i>game online</i> 	<p>a. Sumber Primer Infoman</p> <p>b. Dokumentasi</p> <p>c. Observasi</p>	<p>a. Pendekatan Penelitian Kualitatif</p> <p>b. Jernis penelitian, kajian lapangan</p> <p>c. Metode pengumpulan data, Observasi Dokumentasi Wawancara</p> <p>d. Analisis data</p> <p>e. Keabsahan data</p>	<p>a. Bagaimana Bentuk pencegahan yang dilakukan orang tua dalam mengurangi perilaku buruk remaja akibat <i>game online</i>?</p> <p>b. Bagaimana pelaksanaan pencegahan orang tua dalam mengurangi perilaku buruk remaja akibat sering bermain <i>game online</i>?</p>



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS DAKWAH

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Teip. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, kode Pos : 68136
Website : <http://iain.jember.cjb.net> – e-mail : fdakwah@iain-jember.ac.id

Nomor : B.46/In.20/6.a/PP.00.9/ 01/2020
Lampiran : -
Hal : Permohonan Tempat Penelitian Skripsi

Jember, 13 Januari 2020

Kepada
Yth. Ketua RW Perumahan The Argopuro

Di -
Tempat

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini kami memohon dengan hormat agar mahasiswa berikut :

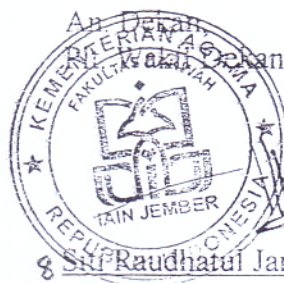
Nama : Ibnu Aroby Al-khitami
NIM : D20153010
Fakultas : Dakwah
Jurusan/ Prodi : Pemberdayaan Masyarakat Islam/BKI
Semester : Sembilan (VIII)

Dalam rangka penyelesaian / penyusunan skripsi, yang bersangkutan mohon dengan hormat agar diberi ijin mengadakan penelitian / riset selama ± 30 hari di Desa Bapak/Ibu pimpin.

Penelitian yang akan dilakukan berjudul “Sikap Preventif Orang tua Terhadap Perilaku Buruk Remaja Akibat Sering Bermain vidio game **Online** PUBG (*Player Unknows'sBatleground*) di Perumahan The Argopuro Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember”.

Demikian atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.



Ketua Bidang Akademik

St. Raudhatul Jannah, S.ag., M.Med. Kom.



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
KECAMATAN KALIWATES
KELURAHAN KALIWATES
Jln. Hayam Wuruk I/40 Telp. 422608
JEMBER 68131

SURAT KETERANGAN

Nomor : 474.2/01 /35.09.01.2004/2020

Yang bertandatangan di bawah ini, Lurah Kaliwates, Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember, menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

1. Nama Lengkap : **IBNU AROBY AL - KHITAMI**
2. Tempat/Tgl. Lahir : Jember 22-02-1997
3. Jenis Kelamin : laki -laki
4. Kewarganegaraan : Indonesia
5. Agama : Islam
6. Status Perkawinan : Belum Kawin
7. Pekerjaan : Mahasiswa / pelajar
8. NIK KTP : 3509282202970G03
9. Alamat Lengkap : Dusun Karang Birch

Berdasarkan surat keterangan RT. 004 RW.003 Tanggal 27-01-2020, bahwa orang tersebut di atas benar-benar telah selesai melakukan penelitian di perum Argopuro Jember tentang Sikap Preventif Orang tua terhadap perilaku buruk remaja akibat sering bermain video game online.

Surat keterangan ini digunakan sebagai : Persyaratan pengajuan skripsi .

Demikian surat keterangan ini dibuat, apabila di kemudian hari terdapat kesalahan akan di betulkan sebagaimana mestinya.

Jember, 27 Januari 2020
PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
KECAMATAN KALIWATES
KELURAHAN KALIWATES
LUTEL ALIF. S.Sos
Penata Tk.I
NIP: 196206081985021001

SITE PLAN RUMAH YANG SUDAH TERHUNI
 SKALA 1:500



PT. AKKU
 PT. ARGOPURO KARYA REKONSTRUKSI UTAMA
 ARGOPURO KOLEJAL
 ARGOPURO CENTRAL BUSINESS DISTRICT (CBD) RUMAH
 BERTINGKAT SWARA NONGPESITEL
 PERUMAHAN THE ARGOPURO JEMBER JAWA TIMUR
 TELEPON: 800-41888 (Paling) FAX: 5031-41807

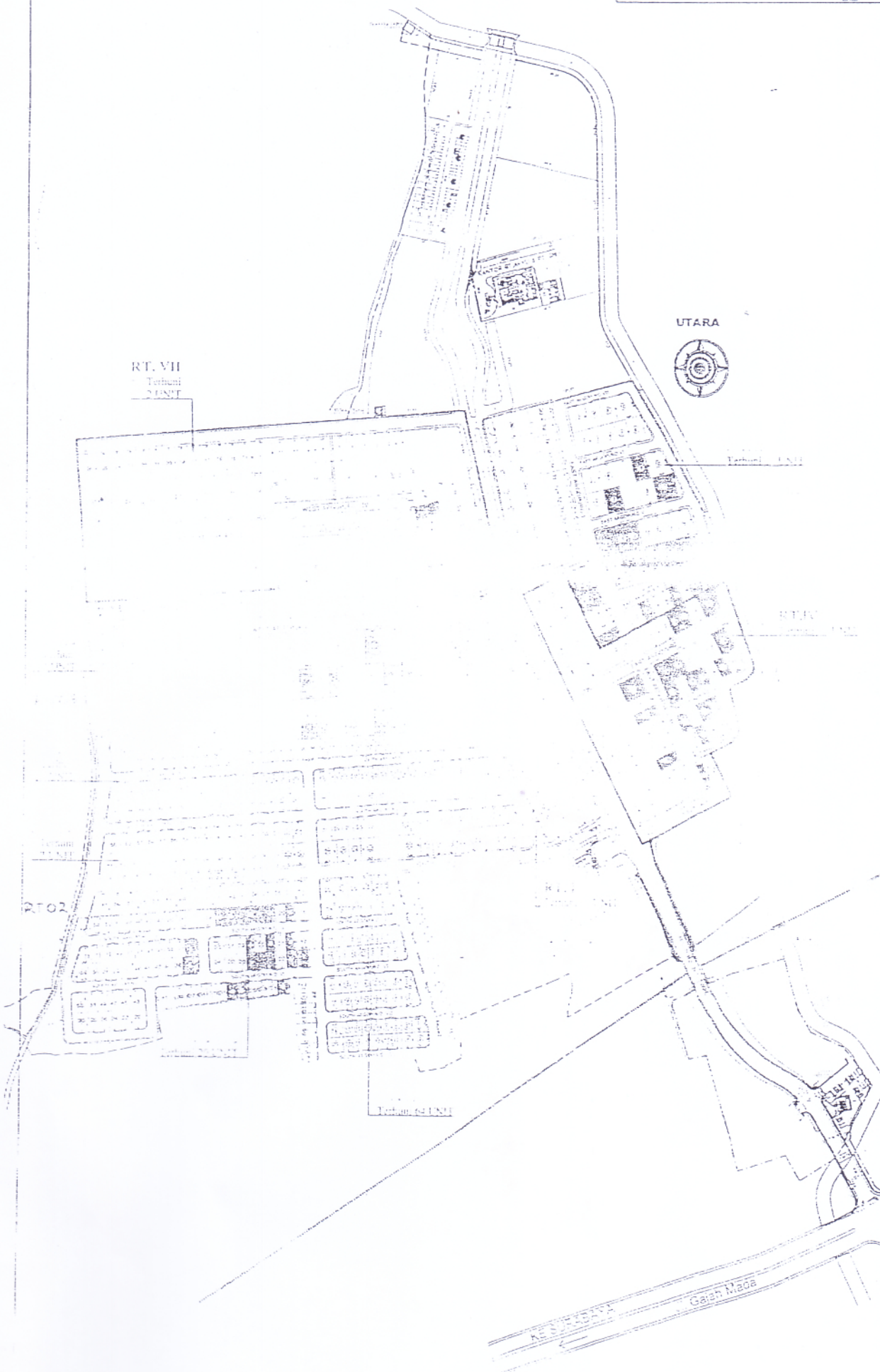
LOKASI

KEL. KEBON AGUNG, KEL. PALWATES
 KEC. KALIWATES
 JEMBER

NETELAHKAN

DATA RUMAH TERHUNI:

	RT. I	= 47 UNIT
	RT. II	= 64 UNIT
	RT. III	= 20 UNIT
	RT. IV	= 07 UNIT
	RT. V	= 37 UNIT
	RT. VI	= 14 UNIT
	RT. VII	= 02 UNIT
	RT. VIII	= 16 UNIT
	RT. IX	= 19 UNIT
TOTAL		= 228 UNIT



PENANGGUNG JAWAB PROJEK

FK. ANDOYONO, MSc.
 DIREKTUR UTAMA

RONNY HERMAWAN A. SE.
 DIREKTUR

Uraian Gambar

Skala

SITE PLAN 1:5000

PEDOMAN PENELITIAN

A. PEDOMAN OBSERVASI

1. Keberadaan Indikasi Perilaku buruk remaja akibat sering bermain *game online* di Perumahan The Argopuro, Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember
2. Bentuk Pencegahan yang di terapkan pada diri remaja yang terindikasi mengalami perilaku buruk akibat sering bermain *game online*

B. PEDOMAN INTERVIEW

1. Bentuk pencegahan yang dilakukan
2. Macam-macam kegiatan yang dilakukan remaja didalam pelaksanaan pencegahan
3. Bagaimana orang tua melakukan pencegahan terhadap anak remajanya yang sering bermain *game online*

PEDOMAN DOKUMENTASI

1. Profil Perumahan The Argopuro
2. Peta letak Perumahan The Argopuro
3. Kegiatan pelaksanaan pencegahan yang dilakukan oleh orang tua

IAIN JEMBER

PEDOMAN WAWANCARA

A. Kepada Orang Tua Remaja

- a. Apakah anda mengetahui tentang *game online*?
- b. Bagaimana tanggapan anda pada fatwa haram terhadap beberapa *game online* yang di lontarkan oleh MUI aceh beberapa bulan yang lalu?
- c. Apakah anda memperbolehkan jika anak bermain *game online*?
- d. Apa saja bentuk pencegahan yang dilakukan?
- e. Bagaimana pelaksanaan pencegahan itu?
- f. Sejauh mana perilaku buruk akibat sering main *game online* dapat dikontrol??
- g. Apa saja perilaku yang di tampilkan remaja sesudah lama bermain *game online*?
- h. Kenapa harus diambil tindakan pencegahan?
- i. Apakah ada keberhasilan yang di dapat saat menerapkan pencegahan terhadap perilaku buruk remaja akibat *game online*?

B. Kepada Remaja yang Bermain Game PUBG

- a. Sejak kapan anda mengenal *game online*?
- b. Bagaimana respon anda pada saat bermain *game online*?
- c. Apa saja keseruan yang di dapat saat bermain *game* ?
- d. Berapa lama biasanya jika sudah bermain *game online*?
- e. Seberapa sering bermain *game online*?
- f. Apa saja yang di rasakan saat bermain *game online*?

LAMPIRAN FOTO

Wawancara dengan Warga Perumahan The Argopuro



Wawancara dengan Tio (Remaja 16 tahun)



Wawancara dengan Aam (Remaja 17 tahun)



Aktifitas MABAR (Main bareng)



Kegiatan membaca al-Qur'an Satu hari satu juz oleh bapak Imam



Harga UC yang digunakan untuk membeli Skin



BIODATA PENULIS

Nama : Ibnu Aroby Al-khitami
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat dan Tanggal lahir : jember,22 Februari 1997
Alamat : Dsn. Karang Bireh
RT/RW : 003/009
Kel/Desa : Sumber lesung
Kecamatan : Ledokombo
Kabupaten : Jember
Fakultas/ Prodi : Dakwah/ Bimbingan konsling islam
NIM : D20153010
Karya Tulis : Bentuk Pencegahan Orang tua dalam Mengurangi Perilaku Buruk Remaja Akibat Sering Bermain *Game online* di Perumahan The Argopuro Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember



Pengalaman Organisasi:

1. Kepala Pengurus Keilmuan Ikatan Mahasiswa bata-bata IMABA Wilayah Jember periode 2017-2018 dan 2018-2019
2. Pengurus Keilmuan bidang filsafat Unit Kegiatan Pengembangan Keilmuan UKPK IAIN Jember periode 2017-2018

IAIN JEMBER