

**PERSEPSI ORANG TUA REMAJA TERHADAP *GAME*
*ONLINE***

**(Di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat
Sumatera Selatan)**



SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Dalam Bidang Bimbingan Dan Konseling Islam**

OLEH:

**APRILITA SELVYA
NIM. 1811320095**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
JURUSAN DAKWAH
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
(UINFAS) BENGKULU
2022M/1443H**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas Nama: **APRILITA SELVYA**, Nim: 1811320095 yang berjudul

"Persepsi Masyarakat Terhadap Remaja Kecanduan Game Online (Di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan)"

Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam (BKI) Jurusan Dakwah Fakultas

Ushuluddin, Adab dan Dakwah. Skripsi ini telah diperiksa dan diperbaiki sesuai

dengan saran pembimbing I dan pembimbing II. Maka skripsi ini telah memenuhi

persyaratan ilmiah dan disetujui untuk diajukan dalam sidang munaqasyah Fakultas

Ushuluddin, Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Bengkulu, Juli 2022

Tim Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Nelly Marhavati, M.Si

NIP. 197803082003122003

Armen Tedy, M.Ag

NIP. 199103302015031004

Mengetahui,
a.n Dekan FUAD
Ketua Jurusan Dakwah

Wira Hadi Kusuma, M.Si

NIP. 198601012011010112



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO (UINFAS) BENGKULU
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
Jl. Raden fathah pagar dewa kota bengkulu 38211
Telephone (0736) 51276-51171-51172-53879 Faksimili (0736) 51171-51172

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi atas nama APRILITA SELVYA, NIM. 1811320095 yang berjudul "*Persepsi Orang Tua Remaja Terhadap Game Online (Di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan)*". Telah diuji dan dipertahankan di depan Tim Sidang Munaqasyah Jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 26 Juli 2022

Dinyatakan LULUS dapat diterima dan disahkan sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang Ilmu Dakwah Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam.

Bengkulu, Juli 2022



Tim Sidang Munaqasyah

Ketua

Yuhawita, MA

NIP. 197006271997032002

Penguji I

Sugeng sejati, S.Psi., MM

NIP.198206042006041001

Sekretaris

Armin Tedy, M. Ag

NIP. 199103302015031004

Penguji II

Arum Puspitasari, M. Hum

NIP. 198609182019032007

MOTTO

مَنْ صَبَرَ ظَفَرَ

“Siapa yang sabar maka ia akan beruntung”

مَنْ جَدَّ وَجَدَ

“Barang siapa yang bersungguh-sungguh, ia akan mencapai tujuannya”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamiin, dengan rasa syukur kepada Allah SWT yang tiada terhingga. Kasih sayangmu telah memberiku kekuatan, membekaliku dengan pemahaman dan memperkenalkanku dengan ilmu pengetahuan. Atas kharunia serta kemudahan yang engkau berikan akhirnya saya dapat menyelesaikan studi dengan karya sederhana ini. Dengan demikian penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih dan Skripsi serta Gelar sarjana ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua Orang Tuaku yang tercinta Ayahandaku Andi Erwinsyah dan Ibundaku Rita Nelyani yang selalu memberikan dukungan dan kasih sayang yang tak henti-henti selalu memotivasi, memberi dukungan dan selalu berusaha payah memberikan yang terbaik untukku dan adik-adikku, usahamu dan lantunan doa untuk sebuah kesuksesanku yang tak henti-hentinya selalu engkau panjatkan untuk kami anak-anakmu. Ucapan terima kasihku belum cukup membalas semua perjuangan dan jasa kalian maka dari itu terimalah sembah baktiku untuk kalian ibu dan ayahku.
2. Adik-adikku tercinta dan tersayang yang selalu aku banggakan Risti Amelia dan Muhammad Tri Afis. Terima kasih sudah membuatku selalu semangat dan selalu membuat hari-hariku menjadi berwarna dan penuh canda tawa kebahagiaan menyelesaikan pendidikan dan berusaha menjadi tauladan yang baik untuk kalian berdua.
3. Kedua nenekku Anisa Masni dan Nurlela, dan kakekku Ramli dan Alm Samsul Bahri, terima kasih selalu memotivasi, dan memberikan dorongan agar aku menjadi lebih baik dan lebih baik lagi.

4. Kepada keluargaku baik dari Ayah maupun dari Ibu yang selalu mendukung dan memberikan semangat agar aku bisa menyelesaikan pendidikan.
5. Asniti Karni, M.Pd Kons, selaku Pembimbing Akademik
6. Dr. Nelly Marhayati, M.Si, Selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkanku dalam penulisan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
7. Armen Tedy, M.Ag, Selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkanku dalam penulisan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
8. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah IAIN Bengkulu yang telah mengajar dan membimbing serta memberikan berbagai ilmunya dengan penuh kesabaran dan keikhlasan.
9. Teman baikku Resti Selviandani, Elisa Erkafisanti, Santri Salsa Monica, Yeti Nureka, Nana Selvia, Iis Hartati, terima kasih yang selalu mau direpotkan dan memberikan bantuan, dukungan serta motivasi kepadaku dalam menyelesaikan studiku.
10. Teman-teman seperjuangan KKN PKP (Perkebunan) kelompok 14.
11. Teman-teman seperjuangan BKI A, BKI B, BKI C angkatan 2018.
12. Agama, Bangsa, Negara serta Almamater ku tercinta civitas akademik Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi dengan judul “Persepsi Orang Tua Remaja Terhadap *Game Online* (Di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan)” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di UINFAS Bengkulu maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya ini murni gagasan, pemikiran dan rumusan masalah saya sendiri tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Di dalam skripsi ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis ataupun dipublikasikan oleh orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dari pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar sarjana dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, Juli 2022

Penulis

Aprilita Selvy

NIM. 1811320095

ABSTRAK

Aprilita Selvy, 1811320095, 2022, : “Persepsi Orang Tua Remaja Terhadap *Game Online* (Di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan)”.

Ada satu masalah yang dikaji dalam penelitian ini yaitu bagaimana persepsi orang tua remaja terhadap *game online* (di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan). Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana persepsi orang tua remaja terhadap game online (di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan). Untuk mengungkapkan persoalan tersebut secara mendalam dan menyeluruh, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, kemudian data tersebut diuraikan, dianalisis dan dibahas untuk menjawab permasalahan tersebut. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa Persepsi orang tua remaja terhadap *game online* yaitu tidak baik, hal tersebut dikarenakan dampak negatif yang terlihat dari remaja itu sendiri, orang tua dan masyarakat sekitar. Dampak dari game online dapat menjadikan remaja kurang bergaul dan cenderung banyak diam dibanding dengan remaja lainnya. Kecanduan game online dapat mengganggu sekolah, mengganggu belajar dan merusak otak remaja, terbengkalainya tugas sekolah dan lupa kewajiban untuk belajar, sholat, dan lingkungan sekitar. Remaja yang kecanduan game online menjadi tidak mendengarkan nasihat orang tua, suka membantah ucapan orang tua, susah dipanggil dan disuruh jika main game, sering marah dan membentak ketika kalah dalam bermain game. Remaja yang bermain game tidak kenal waktu hingga larut malam dapat mengganggu ketenangan dan waktu istirahat masyarakat. Game online membuat remaja suka berkata kasar dan kotor, boros dll.

Kata Kunci : Persepsi Orang Tua, Remaja, *Game Online*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil‘alamin, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah Subhaanahu Wa Ta‘ala yang telah memberikan waktu dan kesempatan serta kemudahan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul “Persepsi Orang Tua Remaja Terhadap *Game Online* (Di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan)”. Sholawat beriring salam semoga senantiasa tersampaikan kepada junjungan kita baginda Rasulullah Muhammad Shallallahu Alaihi Wassalam yang telah berjuang membawa umat islam dari zaman kebodohan menuju zaman yang dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada Program Studi Bimbingan Konseling Islam (BKI) Jurusan Dakwah Fakultas Ushuludin Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan bantuan dari beberapa pihak yang mendukung. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terma kasih kepada:

1. Prof. Dr. KH. Zulkarnain, M.Pd, Selaku Rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
2. Dr. Aan Supian, M.Ag Selaku Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
3. Wira Hadi Kusuma, M,S.I. Ketua Jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
4. Pebri Prandika Putra Sebagai Sekretaris Jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.

5. Dilla Astarini, M.Pd. Sebagai Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konsling Islam Jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
6. Asniti Karni, M.Pd.,Kons, Selaku pembimbing akademik yang baik yang selalu membimbing dan menasehati.
7. Dr. Nelly Marhayati, M.Si , Selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Armen Tedy, M.Ag, Selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran dan keikhlasan.
9. Bapak dan ibu dosen Jurusan Dakwah UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah mengajar dan membimbing serta memberikan ilmunya dengan penuh keikhlasan.
10. Seluruh staf akademik Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
11. Seluruh staf dan karyawan perpustakaan UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah menjadi wadah peneliti dalam mencari referensi buku.
12. Orang tuaku yang selalu berkerja keras untuk memberikan pendidikan yang sangat terbaik.

Penulis menyadari akan ada kelemahan dan kekurangan dari berbagai sisi. Oleh karena itu, penulis mohon maaf dan meminta kritik serta saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya. Semoga amal jariah kepada semua pihak yang telah membantu penulis

dalam menyelesaikan skripsi dan semoga mendapat barokah dan pahala di sisi Allah Subhaanahu Wa Ta'ala, Aamiin.

Bengkulu, Juli 2022
Penulis

Aprilita Selvy
NIM. 1811320095

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
SURAT PERNYATAAN.....	viii
ABSTRAK.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Kegunaan Penelitian.....	8
F. Kajian Terhadap Penelitian Terdahulu	8
G. Sistematika Penulisan Skripsi	17
BAB II KERANGKA TEORI	
A. Persepsi	
1. Pengertian Persepsi	19
2. Proses Terjadinya Persepsi.....	21
3. Bentuk-bentuk Persepsi.....	22
4. Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi.....	23
5. Indikator-indikator Persepsi	24

B. Orang Tua.....	26
C. Remaja.....	27
D. Game Online	
1. Pengertian Game Online.....	29
2. Sejarah game Online.....	31
3. Jenis-jenis Game Online.....	32
4. Dampak Positif dan Negatif Game Online.....	36
E. Terapi Behavioral.....	43

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian	47
B. Informan Penelitian	48
C. Lokasi dan Tempat Penelitian	49
D. Teknik dan Pengumpulan Data	49
E. Teknik Analisis Data	51
F. Teknik Keabsahan Data	53

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	57
B. Profil Informan	59
C. Hasil Temuan Penelitian	68
D. Pembahasan Hasil penelitian.....	96

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	105
B. Saran.....	106

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.2 Mata Pencarian Pokok Desa Lubuk Nambulan.....	58
Tabel 4.5 Data Informan	67
Tabel 4.6 Koding Informan Penelitian	73
Tabel 4.7 Koding Informan Penelitian.....	83
Tabel 4.8 Koding Informan Penelitian	92

DAFTAR LAMPIRAN

Gambar Wawancara Dengan Informan.....

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game online adalah sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu yang bersamaan melalui jaringan komunikasi *online*.¹ Maraknya fenomena *game online* dapat diketahui melalui kegiatan sehari-hari remaja yang menghabiskan sebagian waktu dengan bermain *game online*. Menurut Tracy LaQuey semua permainan mengharuskan ditempuhnya proses belajar yang sungguh-sungguh untuk mengenal tokoh dan keanehan pemainnya dan peraturannya.² Kecanduan *game online* juga memberikan dampak terhadap berbagai aspek kehidupan sehari-hari remaja. Bermain dengan rentan waktu yang lama membuat remaja melalaikan sejumlah kewajiban yang seharusnya dilakukan, padahal bermain *game* berjam-jam dengan tidak kenal waktu merupakan contoh kegiatan yang tidak bermanfaat baik untuk dunia maupun akhirat.

Rasulullah *Shallallahu ‘alaihi wa salam* bersabda:

مِنْ حُسْنِ إِسْلَامِ الْمَرْءِ تَرْكُهُ مَا لَا يَغْنِيهِ

Artinya:

“Diantara tanda kebaikan dalam diri seseorang adalah meninggalkan hal yang tidak bermanfaat baginya”. (HR. Ahmad dan Tirmidzi)

¹ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Budi Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Magetan:CV. AE MEDIA GRAFIKA, 2019), h.5.

² Tracy Laquey, *The User’s Directory of Computer Networks* (Elsevier, 2014).

Maksud dari hadist di atas adalah termasuk kebaikan bagi seorang muslim yaitu yang meninggalkan hal-hal yang tidak bermanfaat bagi dirinya baik dunia maupun akhirat. Menghabiskan waktu dengan bermain *game online* hingga melupakan kegiatan yang lainnya pada umumnya merupakan kegiatan yang tidak bermanfaat.

Contoh kasus yang terjadi pada siswa kelas 6 SDN Banjarpanjang, Kabupaten Magetan bolos sekolah 4 bulan gara-gara kecanduan *game online*. Dimana setiap harinya AN tidur jam 5 pagi dan bangun jam 4 sore. Sementara sore sampai menjelang fajar AN sibuk bermain *game online*.

Kepala Instalasi Kesehatan Jiwa Anak dan Remaja RSJD Dr Arif Zainudin Kota Surakarta Aliyah Himawati mengatakan ada puluhan pelajar yang menjalani terapi karena kecanduan *game online*. Pasien anak kecanduan *game online* yang menjalani pengobatan di RSJD Kota Surakarta rata-rata dari jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga SMA kelas I.³

Contoh kasus lainnya yaitu Tiga pemuda di Parepare diamankan pihak kepolisian lantaran mencuri 2 tabung gas elpiji 3 kg. Ketiganya mengaku uang hasil pencurian digunakan untuk membeli chip *game online*.⁴

Kecanduan *game online* merupakan salah satu dari beberapa bentuk kecanduan yang disebabkan oleh perkembangan teknologi, salah satunya adalah internet atau yang lebih dikenal dengan istilah

³ Rachmawati, 5 Kasus Kecanduan Game Online Bolos Sekolah 4 Bulan hingga Bunuh Sopir Taksi untuk Dapat Uang, (kompas, 2019), <https://regional.kompas.com/read/2019/12/20/06360071/5-kasus-kecanduan-game-online-bolos-sekolah-4-bulan-hingga-bunuh-sopir-taksi?page=all>

⁴ <https://20.detik.com/detikflash/20210526-210526043/duh-3-pemuda-di-parepare-curi-tabung-gas-demi-beli-chip-game-online>

internet *addictive disorder*.⁵ Dampak bermain *game* dari seorang remaja sangat mengkhawatirkan karena pada masa ini remaja berada pada periode ketidakstabilan yang cenderung tertarik untuk mencoba hal-hal baru. Pada masa ini pula remaja akan mengalami berbagai perubahan pada dirinya, baik itu dari fisik maupun psikis, secara individual ataupun dalam peran sosialnya di keluarga, sekolah serta masyarakat dan agama. Usia remaja menjadi kelompok dominan yang mengalami permasalahan terkait dengan penggunaan teknologi seperti internet.

Remaja yang kecanduan *game online* dapat mengakibatkan timbulnya sifat-sifat yang berkaitan dengan ketidakmampuan dirinya dalam mengatur emosi dan perasaan. Dalam hal ini memicu individu untuk melakukan hal-hal yang negatif seperti pemarah, berbohong, mencuri, malas, boros, suka berkata kasar dan kotor, serta tidak menaati orang tua. Padahal sudah jelas di dalam al-quran bahwa Allah melarang untuk berkata kotor dan kasar, seperti yang tercantum pada surah An-nisa ayat 148:

لَا يُحِبُّ اللَّهُ الْجَهْرَ بِالسُّوْءِ مِنَ الْقَوْلِ إِلَّا مَنْ ظَلَمَ ۖ وَكَانَ اللَّهُ سَمِيعًا عَلِيمًا

Artinya:

“Allah tidak menyukai perkataan buruk (yang diucapkan) secara terus terang, kecuali oleh orang yang dizalimi. Allah Maha Mendengar lagi Maha Mengetahui”.⁶

Hal yang serupa juga terdapat pada surah Al-humazah ayat 1:

وَيْلٌ لِّكُلِّ هُمَزَةٍ لُّمَزَةٍ

⁵ Sofyan Abdi dan Yeni Karneli, *Kecanduan Game Online: Penanganannya dalam Konseling Individual*, (Jurnal Bimbingan dan Konseling, Volume 17 No 2, 2020), h. 11.

⁶ Forum Pelayan Al-Qur'an, Q.S. An-Nisa/4:148.

Artinya:

“Celakalah setiap pengumpat lagi pencela”⁷

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah melarang dan tidak menyukai seorang muslim untuk mengumpat dan mencela terhadap orang lain. Seorang muslim yang sejati pasti mencerminkan sikap dan karakter sebagaimana seorang muslim yang semestinya sopan, santun, tidak menyakiti satu sama lain, dan selalu baik dalam berbicara ataupun perbuatan.

Adiksi *game online* juga berdampak pada kehidupan sosial remaja, dimana remaja lebih senang bermain *game* daripada berinteraksi secara langsung kepada teman dan lingkungan sekitarnya. Komunikasi yang terjalin juga kurang efektif karena remaja yang kecanduan *game online* akan memusatkan perhatian dan fokus mereka hanya pada gawai mereka sehingga interaksi yang terjalin tidak begitu terasa kehangatannya. Bahkan ketika ada yang mengajak berbicara bisa menyebabkan mereka hilang fokus dan kalah dalam permainan hingga pada akhirnya mereka akan emosi terhadap orang di sekeliling.

Pelaku *game online* menuntut remaja untuk memiliki modal dalam bermain berupa sebuah gawai dan internet. Dengan demikian juga menimbulkan kebutuhan uang untuk membeli kouta internet agar bisa bermain. Banyak remaja yang melakukan penyimpangan sosial hanya agar bisa mendapatkan apa yang mereka inginkan seperti berbohong, mencuri bahkan memaksa orang tua hanya untuk mendapatkan uang.

⁷ Forum Pelayan Al-Qur'an, Q.S. AL-Humazah/104:1.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan hampir 80% remaja di desa lubuk nambulan bermain *game online*. Kegiatan bermain game ini biasanya mereka lakukan dari pagi hingga tengah malam. Biasanya sebelum bermain mereka akan janji main dimana, siapa saja yang bermain juga terkadang mereka bermain di rumah masing-masing. Untuk tipe yang ini kebanyakan remaja yang sudah menduduki jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) hingga SMA dimana pada usia ini mereka ingin mencoba hal baru dan ingin bebas. Dan dalam hal ini mereka telah mencapai tahap kecanduan game online. Ada juga anak-anak yang baru mulai mencoba belajar bermain bahkan lama-kelamaan menjadi selalu ingin bermain namun terkadang masih dibatasi oleh orang tua mereka dan ini terjadi pada anak SD kelas 5-6.

Keadaan yang semakin mengkhawatirkan ini tentu mendapat perhatian dari masyarakat khususnya orang tua. Di pedesaan yang awalnya terkenal dengan orang-orangnya yang hangat, kekeluargaan, dan menjunjung tinggi norma-norma yang berlaku tentu memiliki pandangan yang berbeda melihat remaja zaman sekarang yang jauh dari kehidupan mereka biasanya.

Penelitian mengenai kecanduan *game online* tentunya telah banyak dilakukan. Namun dari sekian banyak penelitian yang dilakukan, tidak ada penelitian yang membahas dan berfokus pada persepsi orang tua remaja terhadap *game online*.

Melihat dari fenomena di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan, dengan judul “PERSEPSI ORANG TUA REMAJA TERHADAP GAME ONLINE”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah yang menjadi acuan untuk melakukan penelitian adalah bagaimana Persepsi Orang Tua Remaja Terhadap *Game Online* Di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan?

C. Batasan Masalah Penelitian

Untuk mempermudah pembahasan dalam penelitian ini dan untuk menjaga agar tidak meluasnya permasalahan yang akan dibahas maka penulis membatasi masalah ini hanya pada persepsi orang tua terhadap *game online* dan remaja yang aktif bermain *game online* adalah remaja yang menghabiskan waktunya hanya bermain *game online* yang berusia 11-18 tahun.

D. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penulis dalam mengadakan penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana Persepsi Orang Tua Remaja Terhadap *Game Online* Di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

E. Kegunaan penelitian

Peneliti berharap agar sekiranya hasil penelitian hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi beberapa pihak:

1. Manfaat Teoritis

Agar dapat menambah literatur bahan kepustakaan pengetahuan dan menambah khasanah keilmuan yang berkaitan persepsi orang tua remaja terhadap *game online*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Penelitian ini berguna bagi peneliti dalam rangka mengembangkan studi dan memperluas wawasan mengenai persepsi orang tua remaja terhadap *game online*.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan ataupun sumber informasi data sekunder untuk peneliti selanjutnya serta dijadikan sebagai sarana untuk menambah wawasan yang berkaitan dengan permasalahan ini.

F. Kajian Terhadap Penelitian Terdahulu

Agar penelitian ini tidak terjadi tumpang tindih dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lainnya maka dalam hal ini perlu dilakukan kajian penelitian terlebih dahulu. Sebagai bahan acuan dalam penelitian ini, peneliti berusaha mengkaji beberapa pembahasan yang berhubungan dengan tema ini. Maka peneliti mencantumkan beberapa penelitian yang menggambarkan atau yang berhubungan dengan tema apa yang penulis paparkan diantaranya:

1. Skripsi yang ditulis Dwi Ari Ardi Yanti dengan judul “*Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Remaja (Studi Kasus Kelurahan Lingkar Barat Kota Bengkulu)*”. Skripsi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Bengkulu 2018. Skripsi ini membahas dampak dari game online terhadap perilaku sosial remaja.⁸

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *game online* dapat membuat remaja melakukan penyimpangan perilaku

⁸ Dwi Ari Ardi Yanti, *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Remaja*, IAIN Bengkulu (2018).

sosial, dimana aktivitas remaja di kelurahan Lingkar Barat sudah tidak sesuai dengan aktivitas yang seharusnya. Sudah seharusnya aktivitas remaja harus sesuai dengan perilaku sosial remaja guna untuk perkembangan perilaku ke depan.

Adapun *game online* dapat memberikan dampak buruk terhadap perilaku sosial remaja terutama kepada remaja yang masih bersekolah. Remaja yang sering bermain *game online* di warnet bisa menjadi anak yang sulit diatur, menjadi malas untuk belajar, belum bisa mengontrol emosi dengan baik, mereka juga berlaku kasar, suka marah-marah kepada orangtuanya. Remaja juga terkesan memaksa setiap keinginan yang ia inginkan.

Orang tua dalam hal ini mengambil peran seperti memberi nasehat kepada anak-anaknya, mengarahkan anak-anaknya agar melakukan hal-hal positif supaya dapat mengurangi kadar ketergantungan saat bermain *game online* di warnet. Orangtua juga sudah memberikan wawasan yang baru yang sangat berguna bagi anaknya untuk semua perkembangan yang nantinya akan remaja lakukan di kemudian hari.

Berbeda dengan skripsi yang akan peneliti bahas lebih memfokuskan tentang bagaimana persepsi orang tua remaja terhadap *game online*.

2. Skripsi yang ditulis M. Aminudin, dengan judul “*Dampak Fighting Game Terhadap Perilaku Agresif Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri Talang Empat Kecamatan Karang Tinggi Kabupaten Bengkulu Tengah*”. Skripsi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri

Bengkulu 2016. Dalam penelitian ini berfokus pada jenis perilaku *agresif* yang terjadi pada siswa di MIN Talang Empat yang meliputi fisik, verbal dan benda. Selain itu di dalam penelitian ini juga berfokus pada dampak *fighting game* terhadap perilaku *agresif* siswa di MIN Talang Empat berupa dampak sosial, dampak fisik dan dampak psikologi.⁹

Berbeda dengan skripsi yang akan peneliti bahas lebih memfokuskan tentang bagaimana persepsi orang tua remaja terhadap *game online*.

3. Skripsi yang ditulis Pengki Saputra dengan judul “Kemampuan Kontrol Diri Remaja Pecandu Game Mobile Legends” Skripsi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Bengkulu 2019, dimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan kontrol diri remaja yang kecanduan bermain game *mobile legends* di Kelurahan Kebun Beler Kota Bengkulu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kontrol diri remaja yang kecanduan game *mobile legends* diantaranya disiplin diri yang terabaikan menjadikan remaja memilih perilaku yang tidak disiplin dan lupa waktu, menimbulkan tindakan atau aksi yang tidak impulsif seperti mengeluarkan kalimat-kalimat kasar dan kalimat-kalimat yang kotor, kebiasaan buruk menghabiskan waktu hanya untuk bermain game.¹⁰

⁹ M. Aminudin, *Dampak Fighting Game Terhadap Perilaku Agresif Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri Talang Empat Kecamatan Karang Tinggi Kabupaten Bengkulu Tengah*, IAIN Brngkulu (2016).

¹⁰ Pengki Saputra, *Kemampuan Kontrol Diri Remaja Pecandu Game Mobile Legends*, IAIN Bengkulu (2019).

Berbeda dengan skripsi yang akan peneliti bahas lebih memfokuskan tentang bagaimana persepsi orang tua remaja terhadap *game online*.

4. Skripsi yang ditulis Ariskan Hadi dengan judul “*Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syari’ah Dan Hukum Positif (Studi Kasus Di Komunitas Free Fire Kota Bengkulu)*”. Skripsi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Bengkulu 2020. Penelitian ini fokus pada jual beli akun *free fire* dalam perspektif hukum ekonomi syari’ah dan hukum positif.¹¹

Hasil penelitian menunjukkan dalam mekanisme transaksi jual beli akun *game online free fire* yang umum terjadi yaitu transaksi yang dilakukan oleh kedua belah pihak antara pembeli dan penjual tanpa adanya pihak lain yang bersangkutan dan ini sah-sah saja jika keduanya ikhlas. Namun pada transaksi ini juga dapat terjadi adanya suatu kecurangan seperti, penipuan yang dilakukan ketika akun yang menjadi objek jual beli tidak sesuai dengan yang diharapkan dan juga penipuan seperti tidak diserahkannya akun kepada pembeli setelah melakukan pembayaran.

Berdasarkan Perspektif Hukum Ekonomi Syariah Jual Beli Akun Game Online Free Fire dikategorikan sebagai Ba’i As-Salam. Jual beli akun *Free Fire* telah memenuhi Rukun jual beli sesuai dengan Kompilasi Hukum Ekonomi Syari’ah Buku ke II pasal 22 serta Syarat sahnya. Sedangkan Dalam

¹¹ Ariskan Hadi, *Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syari’ah Dan Hukum Positif (Studi Kasus Di Komunitas Free Fire Kota Bengkulu)*, IAIN Bengkulu (2020).

Perspektif Hukum Positif terhadap Jual Beli Akun Game Online *Free Fire* dikategorikan bahwa suatu perikatan dapat dikatakan sah jika telah memenuhi syarat-syarat sahnya perikatan (Pasal 1320 KUH Perdata). Transaksi elektronik yang dilakukan terhadap jual beli akun *Free Fire* telah memenuhi ketentuanketentuan berdasarkan Perundang-undangan Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Berbeda dengan skripsi yang akan peneliti bahas lebih memfokuskan tentang bagaimana persepsi orang tua remaja terhadap *game online*.

5. Skripsi yang ditulis Diman Irawan dengan judul “*Peran Guru Kelas Dalam Menanggulangi Rendahnya Moral Siswa Dampak Dari Game Online Kelas V Di Mi Darussalam Kota Bengkulu*”. Skripsi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Bengkulu 2021.¹²

Penelitian ini menunjukkan bahwa peran guru kelas dalam menanggulangi rendahnya moral siswa dampak dari *game online* adalah sebagai pengajar, yang mana guru memiliki tanggung jawab dalam mencerdaskan dan membentuk pribadi siswanya. Guru juga berperan sebagai pembimbing, selain sebagai pengajar guru juga berperan sebagai pembimbing yang membimbing siswanya dalam menghadapi permasalahan yang ada. Sebagai tauladan bagi siswanya, artinya guru juga berperan dalam memberikan contoh untuk siswanya dalam kehidupan sehari-hari. Adapun faktor penyebab siswa

¹² Diman Irawan, *Peran Guru Kelas Dalam Menanggulangi Rendahnya Moral Siswa Dampak Dari Game Online Kelas V Di Mi Darussalam Kota Bengkulu*, IAIN Bengkulu (2021).

bermain *game online* yaitu faktor internal yang berupa rasa penasaran hingga menjadi kecanduan. Faktor eksternal berupa lingkungan, teman sebaya dan sibuknya orangtua hingga anak-anak lebih memilih bermain *game online*.

Berbeda dengan skripsi yang akan peneliti bahas lebih memfokuskan tentang bagaimana persepsi orang tua remaja terhadap *game online*.

6. Skripsi yang ditulis oleh Romadhon Egi Dwi Cahyo dengan judul, "*Dampak Kecanduan Game Online Pada Kalangan Remaja Di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya*". Skripsi mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya 2019.¹³

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa *kecanduan game online* pada remaja dapat berdampak negatif pada perilaku jangka panjang remaja tersebut. Dapat berupa perilaku menyimpang, seperti mencuri, suka bolos sekolah, pemalas, dan agresif. Bentuk-bentuk perilaku remaja penggemar *game online* antara lain: kemalasan bagi para pecandu *game*, suka berbohong, dan kurang bergaul. Selain itu juga mengganggu ketenangan masyarakat

Selain dampak negatif *game online* ada juga dampak positif dari *game online*, yaitu dampak yang baik bagi para pengguna *game online* tersebut, antara lain: Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, mengenal teknologi baru dari sebuah *game* dan interaksi dalam *game online*. Selain itu

¹³Romadhon Egi Dwi Cahyo, *Dampak Kecanduan Game Online Pada Kalangan Remaja Di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya*, UIN Sunan Ampel Surabaya (2019).

berdampak untuk membantu perekonomian masyarakat di sekitar warnet dengan berjualan cemilan dan minuman.

Faktor pendorong remaja kecanduan game online yaitu tekanan teman sebaya, jenis game yang bervariasi, kurangnya pengawasan baik dari keluarga, masyarakat ataupun pemerintah, serta kondisi keuangan remaja itu sendiri.

Berbeda dengan skripsi yang akan peneliti bahas lebih memfokuskan tentang bagaimana persepsi orang tua remaja terhadap *game online*.

7. Skripsi yang ditulis oleh Sailita Nasiliya dengan judul, “*Hubungan Pemberian Waktu Bermain Gadget Terhadap Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu*”. Skripsi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Bengkulu 2021.¹⁴

Hasil dari penelitian ini dapat dilihat bahwa waktu bermain *gadget* memiliki hubungan yang signifikan terhadap sikap disiplin anak usia 5-6 tahun.

Berbeda dengan skripsi yang akan peneliti bahas lebih memfokuskan tentang bagaimana persepsi orang tua remaja terhadap *game online*.

G. Sistematika Penulisan Skripsi

Agar penulisan skripsi ini dapat dipahami secara utuh dan berkesinambungan, maka perlu adanya penyusunan sistematika penulisan skripsi, yaitu sebagai berikut:

¹⁴Sailita Nasiliya, *Hubungan Pemberian Waktu Bermain Gadget Terhadap Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu*, IAIN Bengkulu (2021).

- BAB I :Pendahuluan yang membahas latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, kajian terhadap penelitian terdahulu dan sistematika penulisan skripsi.
- BAB II :Kerangka teori, pengertian persepsi, proses terjadinya persepsi, bentuk-bentuk persepsi, faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi, indikator-indikator persepsi, pengertian orang tua, pengertian remaja, pengertian game online, sejarah game online, jenis-jenis game online, serta dampak positif dan negative game online. terapi behavioral
- BAB III : Metode penelitian, metode yang digunakan pendekatan penelitian metode kualitatif, informan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, teknik dan pengumpulan data, teknik analisis data dan teknik keabsahan data.
- BAB IV: Hasil dan pembahasan, deskripsi wilayah penelitian, profil informan, hasil temuan penelitian, pembahasan hasil penelitian.
- BAB V: Penutup, Kesimpulan dan saran

BAB II

LANDASAN TEORI

A. PERSEPSI

1. Pengertian Persepsi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata persepsi memiliki dua arti, yaitu tanggapan atau penerimaan secara langsung dari sesuatu atau serapan, serta proses yang dialami seseorang dalam mengetahui beberapa hal melalui panca inderanya. Persepsi (dari bahasa Latin *perceptio*, *percipio*) adalah tindakan menyusun, mengenali, dan menafsirkan informasi sensoris guna memberikan gambaran dan pemahaman tentang lingkungan.¹

Pengertian persepsi dalam bahasa Inggris, persepsi adalah *perception*, yaitu cara pandang terhadap sesuatu atau mengutarakan pemahaman hasil olahan daya pikir, artinya persepsi berkaitan dengan faktor-faktor eksternal yang direspon melalui panca indera, daya ingat, dan daya jiwa.²

Persepsi adalah sebuah proses yang diawali dengan proses penginderaan, yakni proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera atau juga disebut proses sensoris. Namun proses tersebut tidak hanya sampai disitu, tetapi stimulus tersebut

¹ Meliza dkk, *Persepsi Masyarakat Sukaraja, Rejang Lebong Terhadap Edaran Menteri Agama Nomor: SE. 6. Tahun 2020 Mengenai Tata Cara Beribadah Saat Pandemi*, (Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Volume 9 No 1, 2020), h. 5.

² Rosleny Marlina, *Psikologi Umum*, (Bandung: CV PUSTAKA SETIA, 2010), h.187.

diteruskan ke otak dan proses selanjutnya disebut dengan proses persepsi.³

Menurut Matlin dan Solso, Persepsi merupakan tahap kedua (setelah terjadi proses sensasi) dari serangkaian proses informasi. Persepsi adalah suatu proses penggunaan pengetahuan yang telah dimiliki seseorang (yang disimpan di dalam ingatan) untuk mendeteksi atau memperoleh dan menginterpretasi stimulus/rangsangan yang diterima oleh alat indera. Secara singkat dapat dikatakan bahwa persepsi merupakan suatu proses menginterpretasi atau menafsirkan informasi yang diperoleh melalui sistem alat indera manusia dengan isi-isi pengalaman yang sudah tersimpan di dalam pikiran.⁴

Persepsi merupakan pengorganisasian, penginterpretasian terhadap stimulus yang di inderanya sehingga merupakan sesuatu yang berarti, dan merupakan respon yang *integrated* dalam diri individu.

Menurut Jalaluddin Rakhmat, persepsi adalah penilaian terhadap objek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkannya menjadi pesan.⁵

Persepsi adalah sebuah proses saat individu mengatur dan menginterpretasikan kesan-kesan sensoris mereka guna memberikan arti bagi lingkungan mereka. Perilaku individu

³ Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET, 1989), h.99.

⁴ Baihaqi, *Pengantar Psikologi Kognitif*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2016), h.20.

⁵ Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), h. 15.

seringkali didasarkan pada persepsi mereka tentang kenyataan, bukan pada kenyataan itu sendiri.

Dari beberapa pengertian persepsi di atas dapat disimpulkan bahwa persepsi adalah proses penafsiran dan pemaknaan mengenai suatu stimulus melalui alat indera.

2. Proses Terjadinya Persepsi

Proses terjadinya persepsi dimulai dengan objek yang menimbulkan sebuah stimulus dan kemudian mengenai alat indera atau reseptor. Proses stimulus mengenai alat indera ini kemudian dikenal dengan proses fisik. Kemudian stimulus yang diterima oleh alat indera diteruskan oleh sistem syaraf ke otak. Proses ini disebut sebagai proses fisiologis. Kemudian terjadilah proses di otak sebagai pusat kesadaran sehingga individu menyadari apa yang dilihat, atau apa yang didengar, atau apa yang diraba. Proses yang terjadi dalam otak atau dalam pusat kesadaran inilah yang disebut sebagai proses psikologis.⁶

Berdasarkan hal tersebut dapat dikemukakan bahwa taraf terakhir dari proses persepsi ialah individu menyadari tentang stimulus yang diterima melalui alat indera. Proses ini merupakan proses terakhir dari persepsi dan merupakan persepsi sebenarnya. Respon sebagai bentuk akibat dari persepsi dapat diambil oleh individu dalam berbagai macam bentuk.

3. Bentuk-bentuk Persepsi

Bentuk-bentuk Persepsi yaitu: melalui alat indra pendengaran, persepsi melalui indra penciuman, persepsi melalui indra

⁶ Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET, 1989), h.102.

pengecapan, dan persepsi melalui kulit atau perasa. Sedangkan menurut Irwanto yaitu:⁷

a. Persepsi Positif

Persepsi positif yaitu persepsi yang menggambarkan segala pengetahuan (tahu tidaknya atau kenal tidaknya) dan tanggapan yang diteruskan dengan upaya pemanfaatannya. Hal ini akan diteruskan dengan keaktifan atau menerima dan mendukung terhadap objek yang dipersepsikan.

b. Persepsi Negatif

Persepsi negatif yaitu persepsi yang menggambarkan segala pengetahuan (tahu tidaknya atau kenal tidaknya) dan tanggapan yang tidak selaras dengan objek yang dipersepsi. Hal itu akan diteruskan dengan ke pasifan atau menolak dan menentang terhadap objek yang dipersepsikan.

Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa persepsi baik yang positif maupun yang negatif akan selalu mempengaruhi diri seseorang dalam melakukan suatu tindakan. Munculnya suatu persepsi positif atau persepsi negatif semua itu tergantung pada bagaimana cara individu menggambarkan segala pengetahuannya tentang suatu objek yang dipersepsinya.

4. Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi

Menurut Bimo Walgito faktor-faktor yang berperan dalam persepsi dapat dikemukakan adanya beberapa faktor, yaitu: ⁸

a. Objek Yang di Persepsi

⁷ Sifah Mutoharoh, “*Persepsi Masyarakat Terhadap Gema Adzan Dalam Syiar Islam*”, (Skripsi S1 Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2018) h. 29.

⁸ Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET, 1989), h.101.

Objek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera atau reseptor. Stimulus dapat datang dari luar individu yang mempersepsi, tetapi juga dapat datang dari dalam diri individu yang bersangkutan yang langsung mengenai syaraf penerima yang bekerja sebagai reseptor. Namun sebagian besar stimulus datang dari luar individu.

b. Alat Indera, Saraf, Dan Pusat Susunan Saraf

Alat indera atau reseptor merupakan alat untuk menerima stimulus. Di samping itu juga harus ada syaraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptor ke pusat susunan syaraf, yaitu otak sebagai pusat kesadaran. Sebagai alat untuk mengadakan respon diperlukan syaraf motoris.

c. Perhatian

Agar menyadari atau untuk mengadakan persepsi diperlukan adanya perhatian, yaitu merupakan langkah pertama sebagai suatu persiapan dalam rangka mengadakan persepsi. Perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek.

5. Indikator-indikator Persepsi

Adapun indikator dari persepsi adalah sebagai berikut:

a. Tanggapan (respon)

Tanggapan adalah gambaran tentang suatu objek yang tertinggal di ingatan setelah melakukan pengamatan. Tanggapan dikenal juga dengan kesan, bekas atau kenangan. Biasanya tanggapan berada pada ruang bawah sadar atau pra sadar, dan tanggapan itu disadari kembali setelah berada dalam kesadaran yang diakibatkan oleh sesuatu. Tanggapan disebut “*laten*”

(tersembunyi, belum terungkap), apabila tanggapan tersebut ada di bawah sadar atau tidak disadari. Sedangkan tanggapan disebut “aktual” (*actueel* = sungguhan), apabila tanggapan tersebut kita sadari.⁹

b. Pendapat

Menurut bahasa sehari-hari disebut sebagai dugaan, perkiraan, sangkaan, anggapan, pendapat subjektif “perasaan”.¹⁰

Ada beberapa proses pembentukan pendapat adalah sebagai berikut:¹¹

1. Menyadari adanya tanggapan/pengertian karena tidak mungkin kita membentuk pendapat tanpa menggunakan pengertian/tanggapan.
2. Menguraikan tanggapan/pengertian, misalnya: kepada seorang anak diberikan sepotong karton berbentuk persegi empat. Dari tanggapan yang majemuk itu (sepotong, karton, kuning, persegi empat) dianalisa. Kalau anak tersebut ditanya, apakah yang kau terima? Mungkin jawabannya hanya “karton kuning” karton kuning adalah suatu pendapat.
3. Menentukan hubungan logis antara bagian-bagian setelah sifat-sifat dianalisa, berbagai sifat dipisahkan tinggal dua pengertian saja kemudian satu sama lain dihubungkan, misalnya menjadi “karton kuning”. Beberapa pengertian yang dibentuk menjadi suatu pendapat yang dihubungkan dengan sembarangan tidak akan menghasilkan suatu hubungan logis dan tidak dapat dinyatakan dalam suatu kalimat yang benar.

⁹ Abu Ahmadi, *Psikologi Umum*, (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 2009), h. 68.

¹⁰ Kartini Kartono, *Psikologi Sosial untuk Manajemen, Perusahaan dan Industri*, (Jakarta: Rajawali, 1991), h. 304.

¹¹ Abu Ahmadi, *Psikologi Umum*, (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 2009), h. 169.

c. Penilaian

Agar dapat mempersepsikan sesuatu maka perlu memilih pandangan tertentu terkait hal yang ingin dipersepsikan. Sebagaimana bahwa Persepsi seseorang mengarah pada proses yang membuatnya menjadi tahu dan berfikir, menilai sifat-sifat kualitas dan keadaan internal seseorang.¹²

B. Orang Tua

Orang Tua menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah ayah ibu sekandung.¹³ Orang tua adalah ibu bapak yang dikenal mula pertama oleh putra putrinya.¹⁴ Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk sebuah keluarga. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat.¹⁵

Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah anak mula-mula menerima pendidikan. Dengan demikian bentuk pertama dari pendidikan terdapat dalam keluarga. Pada umumnya pendidikan dalam rumah tangga itu bukan berpangkal tolak dari kesadaran dan pengertian yang lahir dari pengetahuan mendidik, melainkan karena secara

¹² Alo Liliweri, *Persepsi Teoritis, Komunikasi antar Pribadi*, (Bandung: Cipta Aditya Bakti, 1994), h. 173.

¹³ Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), h. 629.

¹⁴ A.H. Hasanuddin, *Cakrawala Kuliah Agama*, (Surabaya: Al-Ikhlas, 1984), h. 155.

¹⁵ Nina Siti Salmaniah Siregar, *Persepsi Orang Tua Terhadap Pentingnya Pendidikan Bagi Anak*, (Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik UMA, Volume 1 No 1, 2013), h. 15.

kodrati suasana dan strukturnya memberikan kemungkinan alami membangun situasi pendidikan. Situasi pendidikan itu terwujud berkat adanya pergaulan dan hubungan pengaruh mempengaruhi secara timbal balik antara orang tua dan anak.¹⁶

C. Remaja

Istilah remaja pada dasarnya merupakan hasil konstruksi sosial untuk menggambarkan periode antara masa anak-anak dan dewasa yang cukup memungkinkan untuk dianalisis tersendiri karena memiliki karakteristik perkembangan yang unik.

Remaja juga didefinisikan sebagai suatu periode perkembangan dari transisi antara masa anak-anak dan dewasa, yang diikuti oleh perubahan biologis, kognitif, dan sosioemosional. Remaja adalah individu yang berusia antara 12-21 tahun yang sudah mengalami peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa, dengan pembagian 12-15 tahun adalah masa remaja awal, 15-18 tahun adalah masa remaja penengahan, dan 18-21 tahun adalah masa remaja akhir.¹⁷

Golinko dalam Yudrik Jahja remaja berasal dari bahasa latin *adolescence* yang berarti *to grow* atau *to grow maturity* atau periode pertumbuhan antara masa kanak-kanak dan dewasa. Dewasa disini tidak hanya berarti kematangan secara fisik, tetapi terutama kematangan sosial-psikologis. Yang artinya memiliki pemikiran yang dewasa,

Berikut ini beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian remaja:

¹⁶ Zakiah Daradjat. *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, Cet. X, 2012), h. 35.

¹⁷ Indri Kemala Nasution, *Perilaku Merokok Pada Remaja*, (Skripsi Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Sumatera Utara, 2007).

Pertama menurut Zakiyah Daradjat, ia mengartikan remaja sebagai anak yang berada pada masa peralihan dari masa anak-anak menuju usia dewasa.

Kedua menurut Muangman, dalam Muliati mengatakan remaja adalah suatu masa ketika:

1. Individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual.
2. Individu mengalami perkembangan psikologi dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa.
3. Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri.

D. Game Online

1. Pengertian Game Online

Menurut Kim dkk, *game online* adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*.¹⁸ Sedangkan Winn dan Fisher juga mengemukakan *multiplayer online game* merupakan pengembangan dari game yang dimanipulasi satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua game lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

Game online didefinisikan menurut Burhan (dalam Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo) sebagai *game komputer*

¹⁸ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Magetan: CV. AE MEDIA GRAFIKA, 2019), h.5.

yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*. Dalam memainkan game online terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat *computer* dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi dengan internet.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Sama halnya seperti yang disebutkan oleh Young (dalam Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo) yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain game).

World Health Organization (2018) mendefinisikan kecanduan game online sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases (ICD-11)*.¹⁹ Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas game dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada game lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya. Sebuah studi menunjukkan bahwa kecanduan game online lebih sering terjadi pada remaja. Kecanduan game online yang dialami remaja akan sangat banyak menghabiskan waktunya. Remaja menghabiskan waktu saat bermain game lebih dari dua jam/hari, atau lebih dari 14 jam/minggu bahkan 55 jam dalam

¹⁹ Eryzal Novrialdy, *Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*, (Buletin Psikologi, Volume 27 No 2, 2019), h. 150.

seminggu atau rata-rata 20-25 jam dalam seminggu. Penelitian yang dilakukan Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja (2013) mengungkapkan bahwa 10,15% remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan game online. Artinya, 1 dari 10 remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan game online. Fenomena kecanduan game online ini semakin meluas dan semakin memprihatinkan, terutama karena banyaknya remaja yang menjadi pecandu game online.

2. Sejarah Game Online

Perkembangan game online sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah komputer dengan kumpulan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*multiplayer games*).

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (*packed based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (*Local Area Network*) saja tetapi sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*) dan menjadi internet. Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya lalu dikomersialkan. Game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang.

Aradhana Gupta, dalam artikelnya telah menyebutkan bahwa pada tahun 1995, NSFNET (*National Science Foundation Network*) telah membatalkan peraturan-peraturan yang telah diperkenalkan sebelumnya dalam industri game. Setelah pembatalan ini, ketercapaian para pemain dalam online gaming berkembang dengan begitu pesat.

3. Jenis-jenis Game Online

Genre game online adalah jenis-jenis game ditinjau dari cara memainkannya. Contoh-contoh ganre tersebut yaitu :²⁰

a. RTS (*Real Team Strategy*)

Real team strategy adalah genre suatu permainan komputer yang memiliki ciri khas berupa permainan memiliki suatu negara, negara tersebut dikelola dalam hal pengumpulan sumberdaya (alam, manusia, ekonomi), pengaturan strategi pasukan-pasukan tempur, diplomasi dengan negara tetangga, peningkatan ekonomi, pengembangan keyakinan, pengembangan pendidikan dari negara primitif menuju peradaban modern.

b. FPS (*First Person Shooter*)

Jenis permainan tembak menembak dengan tampilan pada layar pemain adalah sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, tiap tokoh karakter mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam tingkat akurasi menembak, reflek menembak. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang. Permainan ini bisa berupa misi melumpuhkan penjahat maupun alien, kadang juga sejumlah pemian dibagi beberapa tim bertugas

²⁰ Adhyatman Prabowo, "*Jenis-Jenis Game ditinjau Dari Cara Memainkan*", (On-Line) tersedia di : <http://geghans.blogspot.com/2010/02jenis-jenis-atau-genre-games-online.html> (7 September 2018)

melumpuhkan tim lainnya, sebelum dilumpuhkan. Ciri utama lainnya adalah penggunaan senjata genggam jarak jauh.

c. *RPG (Role Playing Game)*

Adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan yang ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan ini.

d. *Life Simulation Games*

Permainan simulasi kehidupan ini meliputi kegiatan individu dalam sebuah tokoh karakter. Dalam memainkan tokoh karakter tersebut pemain bertanggung jawab atas inteligen serta kemampuan fisik dari tokoh tersebut. Tokoh karakter tersebut memerlukan kebutuhan layaknya manusia seperti kegiatan belajar, bekerja, belanja, bersosialisasi, memelihara hewan, memelihara lingkungan dan lain-lain. Lawan main nya bisa berupa pemain lain yang memainkan karakter sebagai tetangga maupun komputer dengan kecerdasan buatan tingkat tinggi.

e. *Constructions And Management Simulation Games*

Permainan yang mensimulasikan proyek membangun sebuah kota, pemain diharuskan membangun sebuah kota lengkap dengan fasilitas pemerintah seperti gedung, alat transportasi publik, taman, sekolah, tempat beribadah, bandara, stasiun dan lain sebagainya. Saat membangun kota tersebut

pemain juga harus memperhatikan sumber daya ekonomi, kenyamanan para penduduknya dalam beraktifitas yang mungkin terganggu saat pembuatan jembatan penyebrangan dan lain-lain.

f. *Vehicle simulations*

Jenis permainan ini mensimulasi pengoperasian beberapa kendaraan, kendaraan bisa berupa pesawat terbang, pesawat tempur, kereta, kendaraan perang maupun kendaraan kontruksi.

g. *Game Aksi*

Permainan jenis ini sangat berkaitan dengan tantangan fisik, seperti ketangkasan, ferlek dari pemain. Dalam permainan ini pemain mengendalikan seorang tokoh karakter, tokoh karakter yang dimainkan bisa dihadapkan dengan tokoh karakter lain yang bertarung berhadapan bisa juga menjalankan sebuah misi yang banyak rintangan, mengumpulkan objek tertentu, mengalahkan musuh, maupun menyelamatkan karakter lainnya.

h. *Game Petualangan*

Permainan yang menggunakan tokoh karakter tokoh fiksi yang bertugas mengeksplorasi memecahkan sebuah misteri atau kasus, memburu harta karun, maupun menyelamatkan tokoh karakter buatan. Banyak game ini diangkat dari sebuah novel maupun film bioskop.

i. *Manager Simulation*

Permainan yang mensimulasikan menjadi seorang manager dalam sebuah klub sepak bola.

4. Dampak Positif dan Negatif Game Online

Setiap game memiliki tingkat kesulitan atau level yang berbeda. Umumnya game online dilengkapi pernak-pernik senjata, amunisi, karakter dan peta permainan yang berbeda. Untuk menyelesaikan level atau mengalahkan musuh secara efisien maka diperlukan strategi. Permainan game online akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin atau akan menaiki tingkat level.

Game online seperti pisau bermata dua. Selain memberikan dampak negatif juga dapat memberikan dampak positif kepada penggunanya. Berikut ini merupakan dampak positif dari permainan game online diantara nya :

a. Meningkatkan konsentrasi

Konsentrasi merupakan hal yang harus dimiliki oleh seseorang yang hendak bermain game online. Karena setiap permainan memiliki tantangan yang berbeda, mulai dari tantangan yang berskala rendah hingga tinggi. Konsentrasi penuh dalam bermain dapat memudahkan mereka untuk menang.

Konsentrasi merupakan pemusatan pikiran terhadap suatu hal dengan mengesampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan. Dimana dalam melaksanakan sholat konsentrasi akan sangat dibutuhkan, jika kita konsentrasi dalam melaksanakan sholat maka kita akan khusyuk.²¹ Konsentrasi merupakan pemusatan atau pengarah perhatian, sumber

²¹ Syekh Muhammad Al-Munnajid, *Bahaya Game*, (Solo : PT. Aqwam Media Profetika, 2016), h. 94

kekuatan pikiran terhadap suatu objek. Dimana sholat juga membutuhkan konsentrasi.

b. Menjadikan Disiplin

Disiplin adalah kepatuhan seseorang dalam mengikuti peraturan atau tata tertib karena didorong oleh kesadaran yang ada pada kata hatinya tanpa adanya paksaan dari pihak luar.²² seorang pemain game online biasa nya memiliki jadwal yang sudah pasti. Seperti yang peneliti temukan dilapangan pemain berkumpul untuk mabar (main bareng) dimulai sejak pukul 18.30 WIB hingga larut malam, tidak jarang sampai pagi. Tertib dalam rukun salat artinya melakukan semua gerakan sesuai rukunnya tanpa di bolak balik . Mendahulukan yang harus didahulukan dan mengakhirkan yang harus diakhirkan. Perilaku ini termasuk pada perilaku disiplin, ini berkaitan dengan bagaimana seseorang dalam melakukan sholat nya. Yang seharusnya mendahulukan kewajiban sholat.

c. Meningkatkan Kemampuan Tentang Komputer²³

Agar dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain game akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut.

d. Mempererat Tali Silaturahmi

Salah satu hal penting dalam sebuah game adalah adanya kerjasama antar pemainnya untuk mencapai tujuan tertentu. Kerjasama tersebut tidak mungkin dapat dilakukan jika antar

²² Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta : Bina Aksara, 1980), h. 114

²³ TIM ILNA Learning Center, *Super Games*, (Bandung : Sygma Publishing , 2018), h.10

pemainnya tidak saling mengenal. Dengan demikian bahwa game online juga bisa membantu kita untuk menjalin tali silaturahmi antar sesama pemain.

Dampak negatif game online ini diantaranya tersedia di dalam : bermain game memberikan satu latihan yang sangat efektif terhadap otak. Sejumlah besar dari mereka membutuhkan keterampilan berfikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang.

Ketika seseorang memainkan game online sebenarnya permainan tersebut memberikan banyak sekali manfaat bagi penggunanya. Namun sayangnya, saat ini banyak orang telah menjadi pecandu berat permainan tersebut sehingga menyalahgunakannya. Khususnya pada anak-anak dan remaja, game online yang dimainkan secara berlebihan dampaknya justru dapat sangat merugikan. Perlu sebuah ketegasan bagi orang tua dalam mengontrol kegemaran anak mereka dalam memainkan permainan tersebut.

Kecanduan game online dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan game online meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan.²⁴

a. Aspek kesehatan.

Kecanduan game online mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan game online memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya

²⁴ Eryzal Novrialdy, *Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*, (Jurnal Buletin Psikologi, Volume 27 No. 2, 2019), h. 151.

aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan.

b. Aspek psikologis

Banyaknya adegan game online yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam game online tersebut. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh game online, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor.

c. Aspek Akademik

Usia remaja berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan game online dapat membuat performa akademiknya menurun. Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam game online. Daya konsentrasi remaja pada umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal.

d. Aspek Sosial

Beberapa gamer merasa menemukan jati dirinya ketika bermain game online melalui keterikatan emosional dalam pembentukan avatar, yang menyebabkannya tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya

interaksi. Meskipun ditemukan bahwa terjadi peningkatan sosialisasi secara online namun di saat yang sama juga ditemukan penurunan sosialisasi di kehidupan nyata. Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap antisosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang kecanduan game online.

e. Aspek Keuangan

Bermain game online terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli voucher saja supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis game online dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan (kepada orang tuanya) serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar dapat memainkan game online. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Chen et al. (2005) yang menemukan bahwa mayoritas kejahatan game online ialah pencurian (73,7%) dan penipuan (20,2%). Penelitian ini juga menemukan bahwa usia pelaku kejahatan akibat game online adalah remaja usia sekolah.

Selain dampak diatas, ada juga dampak negatif game online bagi anak-anak dan remaja antara lain sebagai berikut:²⁵

1) Menimbulkan kecanduan

²⁵ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan anak Jilid 1*, (Jakarta: Erlangga, 1978), h.

Sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian, gold / told/ karakter dan sejenisnya semakin meningkat. Tetapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis para pemain game.

2) Mendorong melakukan Hal-hal Negatif

Cukup sering kita menemukan kasus pemain game online yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalam nya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti facebook, email dengan menggunakan keylogger, software cracking dan lain-lain.

3) Terbengkalai kegiatan dunia nyata

Keterikatan pada waktu penyelesaian di game dan rasa asik memainkannya sering kali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah, maupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya.

4) Perubahan pola makan dan istirahat

Perubahan pola makan dan pola istirahat sudah banyak terjadi pada gamers karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapatkan internet murah pada malam

hari atau mendapatkan jaringan yang mudah dan tidak lemot.

E. Terapi Behavioral

Konseling Behavioral adalah salah satu dari teori-teori konseling yang ada pada saat ini. Konseling behavioral merupakan bentuk adaptasi dari aliran psikologi behavioristik, yang menekankan perhatiannya pada perilaku yang tampak. Pengertian konseling tidak dapat dipisahkan dengan bimbingan karena keduanya merupakan sebuah keterkaitan. Muhamad Surya mengungkapkan bahwa konseling merupakan bagian inti dari kegiatan bimbingan secara keseluruhan dan lebih berkenaan dengan masalah individu secara Pribadi.

Sedangkan pengertian behavioral/ behaviorisme adalah satu pandangan teoritis yang beranggapan, bahwa persoalan psikologi adalah tingkah laku, tanpa mengaitkan konsepsi-konsepsi mengenai kesadaran dan mentalitas.

Aliran Behaviorisme ini berkembang pada mulanya di Rusia kemudian diikuti perkembangannya di Amerika oleh JB. Watson (1878-1958). Konseling behavioral adalah suatu proses membantu orang untuk belajar memecahkan masalah interpersonal, emosional, dan keputusan tertentu.

Dari pengertian konseling dan behaviorisme yang dipaparkan di atas kita dapat menarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan konseling behavioral adalah sebuah proses konseling (bantuan) yang diberikan oleh konselor kepada klien dengan menggunakan pendekatan-pendekatan tingkah laku (behavioral), dalam hal pemecahan masalah-masalah yang dihadapi serta dalam

penentuan arah kehidupan yang ingin dicapai oleh diri klien. macam-macam pendekatan dalam terapi tingkah laku antara lain :

1. Pendekatan *operant learning* hal yang penting adalah pengutan (*reinforcement*) yang dapat menghasilkan perilaku klien yang dikehendaki.
2. Metode *Unitative Learning* atau *social modeling* diterapkan oleh konselor dengan merancang suatu perilaku *adaptif* yang dapat dijadikan model oleh klien.
3. Metode *Cognitive Learning* atau pembelajaran kognitif merupakan metode yang berupa pengajaran secara verbal, kontrak antara konselor dan klien, dan bermain peranan.
4. Metode *Emotional Learning* atau pembelajaran emosional diterapkan pada individu yang mengalami suatu kecemasan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada studi ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati. Kemudian jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*). Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian.¹

Penelitian kualitatif deskriptif yaitu diuraikan dengan kata-kata menurut responden, apa adanya sesuai dengan pertanyaan penulis, kemudian dianalisis dengan kata-kata, apa yang melatarbelakangi responden berperilaku (berfikir, berperasaan, dan bertindak) seperti itu tidak seperti lainnya, direduksi, ditriangulasi, disimpulkan (diberi makna oleh peneliti), dan diverifikasi (dikonsultasikan kembali dengan responden dan teman sejawat). Metode penelitian merupakan hal yang penting dalam melakukan penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis kualitatif. Dimana peneliti mendeskripsikan dan menganalisis Implementasi persepsi orang tua remaja terhadap *game online*.

¹ Herdiansyah, H. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Jakarta. (2012). h.12-16

B. Informan Penelitian

Pemilihan informan diambil dengan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan metode/cara pengambilan sampel dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu. Informan yang dipilih berdasarkan pada ciri-ciri yang dimiliki subjek tersebut sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan. Informan penelitian merupakan subjek yang memberikan informasi tentang fenomena-fenomena dan situasi sosial yang berlangsung di lapangan.²

Berdasarkan kriteria tersebut sumber informasi dalam kegiatan penelitian ini adalah para informan yang berkompeten dan mempunyai relevansi dengan penelitian.

Informan dalam penelitian ini yaitu orang tua remaja yang bermain game online dan masyarakat desa yang tinggal di desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan. Masyarakat dimintai keterangan tentang pandangan mereka terhadap *game online*.

Untuk menetapkan informan, peneliti menggunakan kriteria sebagai berikut:

1. Tokoh Masyarakat desa Lubuk Nambulan
2. Orang tua dengan remaja yang bermain game online

C. Lokasi dan Tempat Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Berdasarkan lokasi penelitian dan lokasi sumber data, penelitian ini dilakukan di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan. Alasan yang

² Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif DAN R&D* (25 ed.). Bandung: ALPABETA. (2017). H.5-7

menjadi pertimbangan peneliti yaitu peneliti menemukan masalah yang menarik untuk diteliti mengenai persepsi orang tua remaja terhadap *game online* di desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan mulai pada tanggal 5 April 2022 sampai dengan tanggal 5 Mei 2022.

D. Teknik dan Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, serta instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan lebih mudah. Metode pengumpulan data yang peneliti gunakan untuk memenuhi dan memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian adalah :

1. *Interview* (Wawancara)

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara bertanya langsung (berkomunikasi langsung) dengan responden. Dalam berwawancara terdapat proses interaksi antara pewawancara dengan responden. Peneliti menggunakan wawancara terstruktur sebagai teknik pengumpulan data yang disampaikan peneliti untuk memperoleh data utama dalam penelitian ini yang akan berkembang dengan sendirinya sesuai dengan kondisi yang ada. Dalam hal ini penulis mengadakan wawancara langsung dengan pihak yang terkait, yakni tokoh masyarakat dan orang tua remaja di Desa Lubuk Nambulan.

2. Observasi

Metode ini digunakan dengan cara pengamatan langsung kemudian mencatat perilaku dan kejadian secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sebenarnya. Melalui metode ini, penulis akan mengumpulkan data berkaitan dengan persoalan yang penulis teliti dan sumber data yang penulis jumpai selama observasi berlangsung. Pengamatan ini dilakukan di Desa Lubuk Nambulan tentang Persepsi Orang Tua Remaja Terhadap *Game Online*.³

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dipergunakan untuk melengkapi sekaligus menambah keakuratan, kebenaran data atau informasi yang dikumpulkan dari bahan-bahan dokumentasi yang ada di lapangan serta dapat dijadikan bahan dalam pengecekan keabsahan data. Analisis dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari arsip dan dokumen yang berada ditempat penelitian atau yang berada diluar tempat penelitian yang ada hubungannya dengan penelitian tersebut. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang sudah tersedia dalam catatan dokumen. Fungsinya sebagai pendukung dan pelengkap bagi data-data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara.

Metode dokumentasi yaitu segala aktifitas yang berhubungan dengan pengumpulan, pengadaan, pengelolaan dokumen-dokumen secara sistematis dan ilmiah serta pendistribusian informasi kepada informan.⁴

³ Usman, H. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara. (2009).H.52

⁴ Herdiansyah, H. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta. (2012).H.14

E. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif merupakan upaya yang dilakukan dengan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya dengan menjadikannya satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.⁵

Analisis data dalam penelitian kualitatif ini mengambil kesimpulan. Yaitu data yang disimpulkan berpeluang untuk menerima masukan. Penarikan kesimpulan sementara, dan masih dapat diuji dengan data di lapangan dengan menggunakan analisis data, penelitian kualitatif dapat dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut :

1). Reduksi data

Reduksi data merupakan proses dimana seorang peneliti perlu melakukan telaah awal terhadap data-data yang telah dihasilkan, dengan cara melakukan pengujian data dalam kaitannya dengan aspek atau fokus penelitian.

2). Penyajian data

Data yang telah diperoleh disajikan dalam bentuk daftar kategori setiap data yang didapat dengan bentuk naratif.

3). Mengambil kesimpulan

Peroses lanjutan dari reduksi dan data penyajian data. Data yang disimpulkan berpeluang untuk menerima masukan. Penarikan kesimpulan sementara, dan masih dapat diuji dengan data di lapangan. Pada penelitian ini penulis menggunakan

⁵ Lexy j, M. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. (2006).H.4

teknik analisis data deskriptif analisis yaitu pengumpul data yang kemudian disusun sesuai dengan temanya.⁶ Metode ini menekankan pada pemberian sebuah gambaran baru terhadap data yang telah terkumpul dengan tujuan untuk menggambarkan secara objektif bagaimana Persepsi masyarakat terhadap remaja kecanduan *game online*. Sehingga penelitian tersebut bisa memberikan wacana baru dalam mengetahui persepsi orang tua remaja terhadap *game online*.

F. Teknik Keabsahan Data

Setelah data dianalisis dan diambil kesimpulan, maka data tersebut perlu diuji keabsahannya, dengan melakukan pemeriksaan ulang terhadap data yang telah terkumpul. Untuk menguatkan data yang lebih akurat menyangkut dengan persepsi orang tua remaja terhadap *game online*. Untuk itu peneliti menguji keabsahan dan kebenaran data dengan cara mempertimbangan hasil penelitian yang telah diperoleh. Hal ini dilakukan karena pemahaman peneliti belum tentu benar.

Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1). Ketekunan pengamatan, yaitu menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan yang sedang di cari dan kemudian memusatkan diri pada hal-hal tersebut secara rinci. Ketekunan ini dilakukan untuk memahami dan mendapatkan data secara mendalam. Adapun ketekunan pengamatan yang dilakukan peneliti, yaitu mengetahui bagaimana persepsi orang tua remaja terhadap *game online*.

⁶ Iskandar. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Press. (2018).H.30-36

2). Triangulasi, yaitu teknik analisis keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau digunakan sebagai pembanding terhadap data tersebut. Triangulasi dengan sumber artinya membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif.⁷ Adapun untuk mencapai kepercayaan itu, maka peneliti melakukan langkah sebagai berikut :

- 1) Peneliti membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.
- 2) Peneliti membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi.
- 3) Peneliti membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu. Berdasarkan penjelasan di atas maka dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengecekan data-data hasil penelitian untuk melihat bagaimana persepsi orang tua remaja terhadap *game online* (Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan).

⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D* (Bandung: ALPABETA, 2017), h. 246-253.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Sejarah Lubuk Nambulan

Asal mula desa Lubuk Nambulan berawal dari terjadinya musim kemarau panjang yang mengakibatkan air sungai mengalami kekeringan, akan tetapi ada sebuah lubuk atau sungai yang tidak kering airnya, bahkan airnya meluap ke atas seperti air yang mendidih atau bahasa di sini air mengambul-ngambul ke atas selama enam bulan. Dengan demikian para sesepuh desa telah sepakat memberi nama desa tersebut dengan nama desa Lubuk Enambulan. Seiring berjalannya waktu terjadi pergeseran penyebutan menjadi desa Lubuk Nambulan.¹

a. Keadaan Geografis Desa Lubuk Nambulan

Desa Lubuk Nambulan merupakan terletak di Kecamatan Kikim Timur kabupaten Lahat Sumatera Selatan. Di dekat desa ini mengalir sungai besar bernama sungai Empayang, sungai tersebut dimanfaatkan oleh masyarakat untuk mandi, mencuci, mencari ikan, dan lain sebagainya.²

1. Batas-batas Wilayah Desa Lubuk Nambulan

Desa Lubuk Nambulan ini berbatasan langsung dengan:

- Di sebelah Utara berbatasan dengan Desa Gelumbang
- Di sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Jaga Baya
- Di sebelah Barat berbatasan dengan Desa Banuayu

¹ Sumber Data, Arsip Dokumen Propil Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan

² Sumber Data, Arsip Dokumen Propil Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan

- Di sebelah Timur berbatasan dengan Desa Pagar Agung

2. Mata Pencarian Pokok Desa Lubuk Nambulan

Adapun kondisi mata pencarian penduduk Desa Lubuk Nambulan sebagian besar didominasi oleh buruh tani. Pendapatan masyarakat desa mayoritas tidak stabil karena mengandalkan hasil alam dan wirausaha. Hal tersebut juga yang melatarbelangi persepsi masyarakat terhadap game online. Keterangan lebih jelas dapat dilihat pada tabel di bawah ini :³

Tabel 4.2

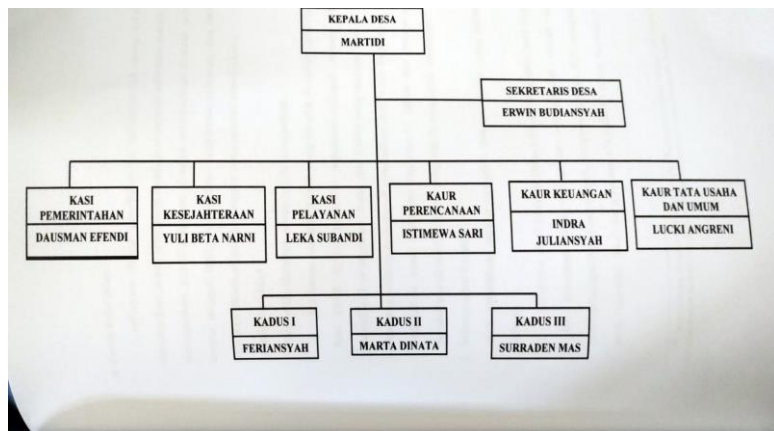
Mata Pencarian Pokok Desa Lubuk Nambulan

NO	Pekerjaan	Jumlah
1	Petani	111 Orang
2	Buruh Tani	250 Orang
3	Buruh Pabrik	5 Orang
4	PNS	5 Orang
5	Pedagang	27 Orang
6	Bidan	1 Orang
7	Perawat	3 Orang
8	Lainnya	1 Orang

³ Sumber Data, Arsip Dokumen Propil Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan

3. Struktur Organisasi

- Struktur Organisasi Pemerintahan



B. Profil Informan

Informan dalam penelitian ini berjumlah 15 orang informan. Untuk memberikan pemaparan yang lengkap mengenai informan maka peneliti akan memaparkan profil informan dengan memberikan biodata pribadi, alamat, tempat tanggal lahir, pendidikan, lingkungan keluarga, dan latar kehidupan informan. Berikut profil informan yang peneliti wawancara :

1. Informan ke-1

(Erwin Budiansyah selaku tokoh masyarakat)

Informan pertama Erwin yang berusia 44 tahun, lahir di Sakatiga 25 Mei 1978. Erwin memiliki pekerjaan sebagai seorang pedagang dan memiliki 2 orang anak. Anak dari Erwin yang pertama berusia 17 tahun dan sekarang sedang menempuh pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMA). Sedangkan anak

keduanya berumur 7 tahun dan sekarang menempuh pendidikan di sekolah dasar yang ada di desa lubuk nambulan.⁴

2. Informan ke-2 (dua)

(Seli Mardalena selaku orangtua dengan remaja yang kecanduan game online)

Informan Seli lahir di Desa Lubuk Nambulan pada tanggal 26 Mei 1989. Informan Seli merupakan seorang ibu rumah tangga yang kesehariannya mengurus rumah dan anak-anaknya. Seli mempunyai 3 orang anak laki-laki. Anak yang pertama berusia 15 tahun, kemudian anak kedua berusia 6 tahun, dan anak ketiga berusia 4 tahun. Anak pertama Seli memiliki kebiasaan bermain game setiap hari tidak kenal waktu.⁵

3. Informan ke-3 (tiga)

(Pitriani selaku orangtua dengan remaja yang kecanduan game online)

Informan Pitriani berusia 41 tahun, lahir pada tanggal 26 Juni 1981, Pitriani merupakan seorang ibu rumah tangga yang memiliki 2 orang anak. Anak pertamanya sekarang sedang menempuh pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) yang berusia 14 tahun. keseharian anak pertamanya ini tidak lepas dari ponsel yaitu bermain game online bersama teman-temannya. Sedangkan anak kedua baru berusia 8 tahun dan sedang menempuh pendidikan di Sekolah Dasar (SD).⁶

4. Informan ke-4 (empat)

⁴ Wawancara dengan Informan Erwin Budiansyah, pada tanggal 14 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

⁵ Wawancara dengan informan Seli Mardalena, pada tanggal 15 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

⁶ Wawancara dengan informan Pitriani, pada tanggal 16 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

(Rohaida selaku masyarakat Desa Lubuk Nambulan)

Rohaida lahir di Desa Lubuk Nambulan pada tanggal 21 Agustus 1972, Rohaida merupakan seorang ibu rumah tangga yang memiliki pekerjaan sebagai pedagang, ia biasa berjualan makanan di depan rumahnya. Rohaida memiliki anak 4 orang dan semua anaknya sudah menikah semua. Setiap hari di depan dan samping rumah R banyak anak-anak bermain game sambil duduk-duduk. Setiap hari juga anak-anak ini biasanya belanja makanan dan bermain game online di depan rumahnya.⁷

5. Informan ke-5 (lima)

(Via Marlena selaku masyarakat Desa Lubuk Nambulan)

Via Marlena berusia 21 tahun, lahir di Desa Lubuk Nambulan pada 8 Desember 2000. Ia merupakan seorang ibu rumah tangga yang kesehariannya hanya di rumah saja dan memiliki 1 orang anak yang masih kecil. Keseharian Via biasanya dihabiskan dengan mengurus anak dan terkadang membantu ibunya berjualan. Via memiliki tetangga yang mempunyai anak berusia 14 tahun dan keseharian anak tetangganya ini hanya bermain game di depan rumahnya bersama teman-temannya.⁸

6. Informan ke-6 (enam)

(Yeni Oktapiani selaku orang tua dengan remaja yang kecanduan game online)

Informan Yeni Oktapiani berusia 37 tahun, lahir di Desa Lubuk Nambulan pada 22 Oktober 1984, dan ia merupakan seorang ibu rumah tangga yang memiliki 2 orang anak. Beliau memiliki

⁷ Wawancara dengan informan Rohaida, pada tanggal 16 April 2022, di Desa lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

⁸ Wawancara dengan informan Via Marlena, pada tanggal 16 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

pekerjaan sebagai pedagang, setiap hari selain menjadi ibu rumah tangga dan ia juga menghabiskan waktunya dengan menjaga warungnya. Anak pertamanya berusia 14 tahun, keseharian anak pertamanya bermain game bersama temannya di depan rumahnya. Sedangkan anak keduanya berusia 10 tahun dan sedang menempuh pendidikan di Sekolah Dasar (SD).⁹

7. Informan ke tujuh

(Suris Diana selaku masyarakat Desa Lubuk Nambulan)

Suris berusia 62 tahun dan lahir di Desa Lubuk Nambulan pada 1 Januari 1960, Suris merupakan seorang ibu rumah tangga namun terkadang juga SD membantu suami di kebun mereka. Suris memiliki tetangga yang mempunyai anak kecanduan dengan game online.¹⁰

8. Informan ke-8 (delapan)

(Yusnawati selaku masyarakat Desa Lubuk Nambulan)

Yusnawati lahir di Desa Lubuk Kuta pada tanggal 1 Juli 1963, dan merupakan seorang ibu rumah tangga yang anaknya sudah menikah semua. Ia merupakan masyarakat Desa Lubuk Nambulan yang rumahnya biasa dijadikan oleh remaja bermain game online.¹¹

9. Informan ke Sembilan

(Siti Khodijah selaku masyarakat Desa Lubuk Nambulan)

Siti Khodijah lahir di Desa Lubuk Nambulan, pada tanggal 1 Juli 1957, ia merupakan seorang ibu rumah tangga yang tinggal bersama anaknya. Informan Siti merupakan tetangga dari informan

⁹ Wawancara dengan informan Yeni Oktapiani, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

¹⁰ Wawancara dengan informan Suris Diana, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

¹¹ Wawancara dengan informan Yusnawati, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

Yusnawati yang rumahnya sering dijadikan sebagai tempat bermain game oleh remaja.¹²

10. Informan ke-10 (sepuluh)

(Rita selaku orsng tua dengan remaja yang kecanduan game online)

Informan Rita lahir di Desa Lubuk Nambulan, pada tanggal 10 Juni 1981, beliau merupakan seorang guru di Sekolah Dasar (SD). Rita mempunyai 1 orang anak laki-laki yang berusia 17 tahun. Anak Informan R memiliki keseharian sebagai pelajar dan setelah pulang sekolah biasa bermain bersama teman di rumah temannya atau tetangganya sendiri kadang juga mereka main di rumahnya sendiri.¹³

11. Informan ke sebelas

(Mirhan selaku orang tua dengan remaja yang kecanduan game online)

Informan Mirhan lahir di Desa Lubuk Nambulan, pada tanggal 20 Agustus 1966, dan merupakan seorang kepala keluarga yang memiliki pekerjaan sebagai buruh tani. Informan Mirhan mempunyai 1 orang anak perempuan dan 2 orang anak laki-laki. Anak pertama berusia 25 tahun dan sudah memiliki suami, sedangkan anak kedua berusia 23 tahun dan merantau, sedangkan anak ketiga berusia 15 tahun. Keseharian anak ketiganya biasa menghabiskan waktu dengan bermain game online.¹⁴

12. Informan ke-12 (dua belas)

(Dausman Efendi selaku tokoh masyarakat)

¹² Wawancara dengan informan Siti Khodijah, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

¹³ Wawancara dengan informan Rita, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

¹⁴ Wawancara dengan informan Mirhan, pada tanggal 17 April, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

Dausman Efendi berusia 41 tahun, lahir di Desa Lubuk Nambulan, pada tanggal 4 Januari 1981, dan merupakan seorang kepala keluarga yang memiliki pekerjaan sebagai pedagang. Dausman juga merupakan salah satu perangkat desa atau tokoh masyarakat di Desa Lubuk Nambulan. Di sekelilingnya banyak terdapat remaja bermain game online.¹⁵

13. Informan ke-13 (tiga belas)

(Hausansyah selaku masyarakat Desa Lubuk Nambulan)

Hausansyah berusia 49 tahun, lahir di Desa Lubuk Nambulan pada tanggal 28 Agustus 1973, Hausansyah merupakan seorang pedagang. Ia merupakan salah satu warga di Desa Lubuk Nambulan, di lingkungan tempat tinggalnya banyak terdapat remaja bermain game.¹⁶

14. Informan ke-14 (empat belas)

(Evi Hendrawani selaku orang tua dengan remaja yang kecanduan game online)

Evi Hendrawani berusia 48 tahun, lahir di Desa Lubuk Nambulan pada tanggal 8 April 1974, Evi merupakan seorang ibu rumah tangga yang memiliki pekerjaan sebagai pedagang. Keseharian Evi sebagai ibu rumah tangga dan juga berjualan. Evi memiliki 3 orang anak, anak pertama Evi sudah menikah, anak kedua berusia 27 tahun sedangkan anak ketiga berusia 15 tahun.¹⁷

15. Informan ke-15 (lima belas)

¹⁵ Wawancara dengan informan Dausman Efendi, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

¹⁶ Wawancara dengan informan Hausansyah, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

¹⁷ Wawancara dengan informan Evi Hendrawani, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan

(Harnani selaku orang tua dengan remaja yang kecandua game online)

Harnani berusia 52 tahun, lahir di Desa Lubuk Nambulan pada tanggal 26 Juli 1970, dan ia merupakan ibu rumah tangga yang memiliki pekerjaan sebagai buruh tani. Harnani memiliki 3 orang anak, anak pertama sudah menikah, anak kedua berusia 23 tahun dan anak ketiga berusia 14 tahun. Anak ketiganya ini memiliki keseharian sebagai pelajar di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan kecanduan game online.¹⁸

Tabel 4.5

Data Informan

NO	Nama	Umur	Agama	P/L	Pekerjaan
1	Erwin Budiansyah	44	Islam	L	Pedagang
2	Seli Mardalena	33	Islam	P	IRT
3	Pitriani	41	Islam	P	IRT
4	Rohaida	50	Islam	P	Pedagang
5	Via Marlana	21	Islam	P	IRT
6	Yeni Oktapiani	37	Islam	P	Pedagang
7	Suris Diana	62	Islam	P	IRT
8	Yusnawati	59	Islam	P	IRT

¹⁸ Wawancara dengan informan Harnani, pada tanggal 16 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

9	Siti Khodijah	65	Islam	P	IRT
10	Rita	41	Islam	P	Guru
11	Mirhan	56	Islam	L	Buruh Tani
12	Dausman Efendi	41	Islam	L	Pedagang
13	Hausansyah	49	Islam	L	Pedagang
14	Evi Hendrawani	48	Islam	P	Pedagang
15	Harnani	52	Islam	P	Buruh Tani

C. Hasil Temuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, persoalan penelitian yang telah diteliti dalam penelitian ini yaitu Persepsi Orang Tua Remaja Terhadap *Game Online* (Di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan).

Untuk mengumpulkan data peneliti telah mewawancarai informan dengan indikator-indikator persepsi yaitu tanggapan, pendapat dan penilaian. Penyajian hasil wawancara akan dipilih berdasarkan ketiga aspek tersebut :

- a. Tanggapan (respon) adalah gambaran tentang suatu objek yang tertinggal di ingatan setelah melakukan pengamatan.

Adapun hasil wawancara mengenai indikator tanggapan sebagai berikut:

Informan Erwin Budiansyah mengatakan:

“Iya tahu. Menurut saya kurang baik, karena anak yang sering main game online rata-rata kurang bergaul dengan masyarakat tempat dia berada dan cenderung banyak diam dibanding remaja lainnya”¹⁹

Sedangkan informan Seli Mardalena mengatakan:

“Benar anak saya memiliki android dan bermain game online. Tidak baik, karena game online mengganggu sekolah, mengganggu belajar anak dan merusak otak anak, anak menjadi malas belajar, lupa waktu dan tidak mendengarkan nasihat orangtuanya”²⁰

Hal serupa juga dikatakan oleh informan Pitriani :

“Menurut saya tidak baik, karena anak menjadi lupa waktu, lupa makan, dan tidak belajar dan merusak otak bahkan menjadi boros karena selalu minta uang untuk membeli kouta”²¹

Hal berbeda di ungkapkan oleh informan Rohaida:

“Iya tahu, menurut saya remaja yang bermain game itu tidak apa-apa untuk hiburan mereka dan juga bisa membantu melariskan makanan saya”²²

Informan Via Marlena mengatakan:

“iya, menurut saya tidak baik karena tidak ada manfaatnya sama sekali kecuali membuang waktu, membuang tenaga dan mengantuk karena begadang setiap malam”²³

¹⁹ Wawancara dengan informan Erwin Budiansyah, pada tanggal 14 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

²⁰ Wawancara dengan informan Seli Mardalena, pada tanggal 15 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

²¹ Wawancara dengan informan Pitriani, pada tanggal 16 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

²² Wawancara dengan informan Rohaida, pada tanggal 16 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

Informan Yeni Oktapiani mengatakan:

“iya ada, iya betul anak saya bermain game online. Tidak baik, karena menghabiskan uang untuk membeli kouta, tidak kenal waktu selalu bermain game, lupa belajar, dan mengganggu ketenangan atau waktu istirahat, berkata kasar dan kotor, suka membantah ucapan orangtua”²⁴

Informan Suris Diana juga mengatakan:

“saya tidak begitu paham bagaimana cara bermain game online tapi saya melihat anak-anak banyak yang bermain game online setiap hari dengan menghabiskan waktu dengan ponsel. Tanggapan saya terkait remaja yang kecanduan game online itu mereka menghabiskan waktu dengan ponsel bersama teman-temannya bahkan lupa segala hal dan kegiatan yang lebih bermanfaat lainnya, membuat kebisingan bahkan berkata kasar dan kotor, kadang tidak lagi mematuhi ucapan orangtuanya, melihat hal tersebut game online ini kurang bagus dapat merusak pikiran dan akhlak remaja”²⁵

Hal serupa juga diungkapkan oleh informan Yusnawati:

“iya tahu, menurut saya remaja yang kecanduan game online mengganggu waktu istirahat masyarakat karena mereka ini bermain tidak kenal waktu bahkan bisa sampai tengah malam. Remaja kecanduan game online juga tidak mencerminkan remaja yang baik, karena sering sekali keluar kata-kata tidak pantas seperti berkata kasar dan kotor, sering diingatkan namun tetap saja setelah mengulang lagi”²⁶

Informan Siti Khodijah mengatakan:

“iya tahu, menurut saya remaja yang kecanduan game online mengganggu ketenangan masyarakat, tidak kenal waktu selalu

²³ Wawancara dengan informan Via Marlina, pada tanggal 16 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

²⁴ Wawancara dengan Yeni Oktapiani, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

²⁵ Wawancara dengan Suris Diana, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

²⁶ Wawancara dengan informan Yusnawati, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

bermain game dengan suara bising baik dari game itu sendiri bahkan dari teriakan mereka, bahkan akhlak pun sudah sangat mengkhawatirkan memaksa meminta uang kouta bahkan kadang menjual beras orangtua untuk membeli kouta, sering berkata kotor bahkan membentak karena kalah dalam bermain, susah di suruh dan dipanggil jika sudah bermain game”²⁷

Informan Rita mengatakan:

“Iya memang anak saya memiliki android dan bermain game online. Menurut saya bermain game online tidak ada manfaatnya, membuang waktu dengan hal yang tidak bermanfaat, lupa kegiatan dan lingkungan sekitar bahkan kewajiban sebagai pelajar yaitu belajar. Sering begadang dan selalu meminta uang untuk membeli kouta”²⁸

Informan Mirhan mengatakan:

“iya ada dan memang benar anak saya bermain game online. Kalau menurut saya pribadi tanggapan saya mengenai anak saya yang bermain game hanya kegiatan merugikan tidak ada manfaatnya karena sedikit-sedikit minta uang untuk membeli kouta. Kadang kalau sudah lama bermain lalu kalah ponsel dibanting marah-marah kalau sinyalnya buruk kadang kita yang tidak tau apa-apa juga kena imbas. Sering marah kalau dipanggil orangtua kalau lagi main game”²⁹

Informan Dausman Efendi mengatakan:

“Iya tahu, kalau menurut saya pribadi untuk game online ini kurang bagus, dan kalau bisa untuk pemerintah pusat maupun daerah game online ini dihapuskan saja. Selain itu juga tidak ada manfaatnya dalam bermain game online, yang ada hanya merugikan baik itu untuk sekolah, kesehatan maupun ekonomi, serta mengganggu masyarakat untuk tidur pada malam hari”³⁰

²⁷ Wawancara dengan informan Siti Khodijah, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

²⁸ Wawancara dengan informan Rita, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

²⁹ Wawancara dengan informan Mirhan, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

³⁰ Wawancara dengan informan Dausman Efendi, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

Informan Hausansyah mengatakan:

“Iya, menurut tanggapan saya kurang bermanfaat, hanya membuang waktu dan menjadikan para remaja menjadi malas apalagi buat para pelajar”³¹

Informan Evi Hendrawani mengatakan:

“Iya ada android dan anak saya memang bermain game online. tanggapan saya mengenai anak saya yang kecanduan game online tidak baik dan kurang bermanfaat, karena merusak kesehatan mata, lupa waktu, menghabiskan uang karena membeli kouta, mengganggu sekolah dan otak, anak menjadi lupa belajar karena selalu menghabiskan waktu dengan bermain game”³²

Informan Harnani juga mengatakan hal serupa:

“Iya punya, dan bermain game online. Saya pribadi tidak setuju karena menghabiskan paket atau kouta, boros uang untuk membeli kouta, anak saya jadi sering begadang kadang sampai pagi kalau ponselnya tidak saya ambil, bahkan sekarang mata anak saya sudah rabun karena terlalu lama melihat layar hp”³³

Untuk lebih memperjelas hasil jawaban wawancara dengan informan berikut ini peneliti sajikan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 4.6
Koding Informan Penelitian

NO	Informan	Tanggapan
1	EB	Kurang baik, kurang bergaul, cenderung banyak diam dibanding remaja lainnya.
2	SM	Tidak baik, mengganggu sekolah,

³¹ Wawancara dengan informan Hausansyah, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

³² Wawancara dengan informan Evi Hendrawani, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

³³ Wawancara dengan informan Harnani, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

		mengganggu belajar, merusak otak remaja, menjadi malas belajar, lupa waktu, dan tidak mendengarkan nasihat orang tua.
3	P	Tidak baik, remaja menjadi lupa waktu, lupa makan, tidak belajar, merusak otak, menjadi boros karena selalu meminta uang untuk membeli kouta internet.
4	R	Tidak apa-apa, untuk hiburan dan membantu melariskan dagangan makanan
5	VM	Tidak baik, tidak ada manfaatnya, membuang waktu, membuang tenaga, dan mengantuk karena begadang setiap malam.
6	YO	Tidak baik, menghabiskan uang untuk membeli kouta, lupa waktu, lupa belajar, mengganggu ketenangan dan waktu istirahat masyarakat, berkata kasar dan kotor, dan suka membantah ucapan orang tua.
7	SD	Kurang bagus, karena setiap hari menghabiskan waktu dengan ponsel, lupa segala hal dan kegiatan yang lebih bermanfaat lainnya, membuat kebisingan, berkata kasar dan kotor, tidak mematuhi ucapan orang tua, serta

		dapat merusak pikiran dan akhlak remaja.
8	Y	Mengganggu waktu istirahat, tidak mencerminkan remaja yang baik, sering berkata kasar dan kotor.
9	SK	Mengganggu ketenangan masyarakat, memaksa meminta uang, menjual beras orang tua sendiri untuk membeli kouta internet, sering berkata kasar bahkan membentak orang di sekitar karena klah dalam bermain, susah disuruh dan dipanggil jika sudah bermain game online.
10	R	Tidak ada manfaatnya, membuang waktu, lupa kegiatan dan lingkungan sekitar, sering begadang, dan selalu meminta uang untuk membeli mouta internet.
11	M	Kegiatan yang merugikan, tidak ada manfaatnya, selalu meminta uang untuk membeli kouta, suka membanting ponsel dan marah-marah kalau kalah bermain, suka marah kalau sinyal buruk, sering marah kalau dipangghil orang tua ketika lagi bermain game online.
12	DE	Kurang bagus, tidak ada manfaatnya, karena dapat merugikan baik itu

		sekolah, kesehatan, maupun ekonomi, dan juga mengganggu masyarakat yang ingin tidur di malam hari.
13	H	Kurang bermanfaat, membuang waktu, remaja menjadi malas.
14	EH	Tidak baik dan kurang bermanfaat, merusak kesehatan mata, lupa waktu, menghabiskan uang untuk membeli kouta, mengganggu sekolah dan otak, lupa belajar.
15	H	Tidak setuju, boros uang untuk membeli kouta, sering begadang, bahkan merusak kesehatan mata hingga rabun.

- b. Pendapat merupakan aspek/indikator persepsi yang menggambarkan bagaimana dugaan, perkiraan, sangkaan, anggapan, pendapat subjektif “perasaan” terhadap sesuatu.

Adapun hasil wawancara mengenai indikator tanggapan sebagai berikut:

Informan Erwin Budiansyah mengatakan:

“Menurut saya, hampir sebagian remaja yang kecanduan game online sering menyendiri dan menjaga jarak dengan lingkungan yang tidak sepadan dengan remaja tersebut”³⁴

Informan Seli Mardalena mengatakan bahwa:

“Menurut pendapat saya, game online ini tidak ada gunanya karena dapat merusak otak anak, anak tidak mengenal waktu karena hanya menghabiskan waktu dengan bermain game online,

³⁴ Wawancara dengan informan Erwin Budiansyah, pada tanggal 14 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

walaupun pada semestinya game online ini dapat menjadi hiburan atau dapat digunakan untuk mengisi waktu luang, namun makin kesini anak bukan hanya untuk mengisi waktu luang namun sudah kesehariannya bermain game atau kecanduan game. Remaja yang kecanduan game online juga sangat memprihatinkan menurut saya karena sudah sangat jauh seperti sebagaimana mestinya, dimana biasanya di usia remaja ini mereka sedang aktif-aktifnya dan mencari jati diri namun mereka hanya menghabiskan waktu dengan game online. Tugas sekolah terbengkalai, setiap hari selalu meminta uang hanya untuk bermain game, perkataan sudah tidak terkontrol, berkata kasar dan tidak ada manfaatnya sudah bukan hal yang tabu untuk mereka”³⁵

Hal serupa juga diungkapkan informan Pitriani bahwa:

“Game online menurut saya hanya dapat memberikan dampak negatif pada anak, tidak ada manfaatnya sama sekali, entah apa yang membuat anak-anak begitu menyukai game online. Remaja yang kecanduan game online juga tidak baik menurut saya, dikarenakan setiap hari hanya memandang ponsel tidak ada kegiatan lainnya hingga melupakan makan, melupakan tugas sekolah dan yang lainnya. Setiap hari juga meminta uang untuk membeli kouta. Remaja yang kecanduan game online juga dapat mempengaruhi temannya yang lain agar dapat bermain juga, terkadang anak saya sedang tidak bermain game, ada temannya yang memanggil mengajak anak saya bermain sehingga bermain game ini tidak ada habisnya”³⁶

Sedangkan informan Rohaida mengatakan bahwa:

“Menurut pendapat saya pribadi remaja yang kecanduan game online tidak ada salahnya sebagai hiburan untuk mereka dan juga bisa untuk membantu melariskan dagangan saya karena ketika mereka lapar saat bermain mereka biasanya membeli makanan saya. Namun, saya juga mengerti kalau orangtua atau masyarakat

³⁵ Wawancara dengan informan Seli Mardalena, pada tanggal 15 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

³⁶ Wawancara dengan informan Pitriani, pada tanggal 16 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

terganggu dengan mereka karena orang juga mau istirahat setelah seharian beraktifitas”³⁷

Informan Via Marlina mengatakan:

“Kalau menurut pendapat saya game online tidak manfaatnya sama sekali selain memberikan dampak negatif pada setiap pelaku pemain game online. Walaupun banyak remaja yang mengatakan kalau bermain itu enak, seru dan lainnya tetapi bagi saya tetap tidak ada baiknya sama sekali. Remaja yang kecanduan game online biasanya menghabiskan waktu dengan bermain game baik sendiri ataupun bersama dengan temannya, kegiatan itu juga membuang waktu dengan sia-sia, tidak ada yang didapat kecuali merusak kesehatan dan membuang tenaga serta mengganggu aktivitas belajar karena mengantuk dikarenakan begadang semalaman untuk bermain game, namun akan semangat kalau bermain game”³⁸

Informan Yeni Oktapiani mengatakan bahwa:

“Menurut pendapat saya game online dapat merusak otak dan kepribadian seorang anak. Game online ini membuat anak-anak lebih menyukai sesuatu yang tidak nyata atau online dibanding bermain yang secara langsung seperti zaman dulu sehingga komunikasi dan aktivitas mereka pun tidak lepas dari ponsel, tidak aktif dan hangat seperti dulu. Begitu pula remaja yang kecanduan game online sangat memprihatinkan akhlak sudah tidak terkontrol lagi bisa dilihat ketika mereka bermain banyak terlontar kata-kata kasar dan kotor, selalu meminta uang, melupakan tugas mereka sebagai pelajar, membuang waktu ketika bermain tidak kenal waktu”³⁹

Informan Suris Diana juga mengatakan:

“Remaja yang kecanduan game online selalu menghabiskan waktu mereka dengan bermain game online hingga tengah malam dan sangat mengganggu waktu istirahat, apalagi mereka kalau sudah bermain pasti selalu berisik, kadang berteriak heboh, kadang

³⁷ Wawancara dengan informan Rohaida, pada tanggal 16 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

³⁸ Wawancara dengan informan Via Marlina, pada tanggal 16 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

³⁹ Wawancara dengan informan Yeni Oktapiani, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

berkata kotor dan kasar. Walaupun ditegur berhenti sebentar saja kemudian setelahnya kembali membuat berisik”⁴⁰

Informan Yusnawati mengatakan bahwa:

“Remaja yang kecanduan game online menurut saya remaja yang tidak ada manfaatnya karena tidak bisa membagi waktu bermain dan waktu untuk sekitarnya ataupun aktivitas lainnya. Anak remaja yang kecanduan game online juga mengganggu ketenangan masyarakat, orang tidak bisa beristirahat karena berisik yang mereka timbulkan, perkataan yang sudah tidak lagi baik seperti berkata kasar dan kotor”⁴¹

Informan Siti Khodijah juga mengatakan hal yang serupa:

“Remaja yang kecanduan game online sudah tidak menjaga kesopanan dan tutur kata, sering berkata kasar dan kotor ketika kalah dalam bermain ataupun ketika sinyal bermasalah. Mengganggu orang yang ingin beristirahat pada malam hari dan melupakan kewajiban mereka lainnya seperti belajar, sholat, dan aktivitas yang bermanfaat lainnya, bahkan selalu meminta uang untuk membeli kouta tanpa memikirkan orang tua ada tau tidak uang”⁴²

Informan Rita mengatakan:

“Menurut pendapat saya game online tidak ada manfaatnya bagi remaja. Sebaliknya, game online membuat remaja sudah jauh dari pada yang diharapkan sebagai generasi penerus. Remaja yang kecanduan game online menurut pendapat saya kurang baik karena tidak ada manfaatnya yang ada remaja menjadi lupa belajar, merusak otak, tidak kenal waktu ketika bermain game online, bahkan menghabiskan banyak uang hanya untuk bermain game online, selalu begadang, sehingga kesehatan juga tidak baik”⁴³

Informan Mirhan juga mengatakan bahwa:

⁴⁰ Wawancara dengan informan Suris Diana, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

⁴¹ Wawancara dengan informan Yusnawati, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

⁴² Wawancara dengan informan Siti Khodijah, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

⁴³ Wawancara dengan informan Rita, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

“Game online menurut saya tidak ada manfaatnya karena daripada dampak positif lebih banyak dampak negatif yang didapat oleh remaja. Fungsi utama yang seharusnya menjadi sarana hiburan berubah menjadi tidak baik karena sudah berlebihan dalam bermain, tidak kenal waktu selalu siang ataupun malam. Menurut remaja yang kecanduan game online tidak bisa membagi waktu mereka untuk bermain dan aktivitas yang lainnya. Bermain juga mereka tidak kenal waktu, saya juga tidak setuju dengan remaja yang kecanduan game online karena bisa mengajak anak saya bermain, kadang ketika anak saya sudah bosan bermain dan sedang tidak bermain, kawannya yang mengajak sehingga tidak ada berhentinya dalam bermain game, kadang kala juga sebaliknya anak saya yang mengajak temannya sehingga bermain game ini tidak ada habisnya”⁴⁴

Informan Dausman Efendi mengatakan bahwa:

“Remaja yang kecanduan game online tidak ada keuntungannya, yang ada merugikan baik orang tua atau pun masyarakat. Anak remaja yang menghabiskan waktunya dengan bermain game online biasanya boros dalam menggunakan uang terutama untuk membeli kouta. Game online juga berdampak pada kesehatan remaja seperti mata dan kadang sering mengantuk pada siang hari namun begadang pada malam harinya, remaja juga sering berkata kasar dan kotor serta dapat mengganggu orang yang mau beristirahat pada malam hari”⁴⁵

Informan Hausanyah mengatakan bahwa:

“Menurut pendapat saya remaja yang kecanduan game online kurang bermanfaat dan membuang waktu, mengganggu masyarakat yang ingin beristirahat pada malam hari, dan membuat remaja melupakan tugas mereka sebagai pelajar yaitu belajar, dan menjadikan remaja malas untuk membuat tugas sekolah karena lebih memilih bermain dan lupa mengerjakan tugas”⁴⁶

⁴⁴ Wawancara dengan informan Mirhan, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

⁴⁵ Wawancara dengan informan Dausman Efendi, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

⁴⁶ Wawancara dengan informan Hausansyah, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

Informan Evi Hendrawani mengatakan bahwa:

“Menurut pendapat saya game online kurang baik untuk remaja karena kurang begitu bermanfaat bagi remaja. Game online dapat membuat remaja lupa akan kehidupan dan kegiatan yang harus mereka lakukan. Remaja yang kecanduan game online bukan hanya menghabiskan waktu dengan bermain game online hingga lupa waktu, namun juga mengganggu orang untuk istirahat pada malam hari akibat kegaduhan yang mereka buat. Game online juga membuat remaja selalu membeli kouta tidak tahu bahwa orang tua tidak memiliki uang, suka berkata kasar dan kotor”⁴⁷

Informan Harnani mengatakan bahwa:

“Menurut pendapat saya game online kurang baik bagi remaja karena pada usia tersebut mereka hanya memikirkan kepuasan mereka sendiri tanpa memikirkan dampak negatif yang mereka dapatkan dari bermain game. Intensitas bermain game online kalau bisa untuk anak remaja dikurangi atau kalau bisa dihapuskan saja karena jika tidak anak-anak akan membuang waktu dengan sia-sia dan tidak dapat berkembang dengan baik. Sedangkan remaja kecanduan game online menurut saya kurang begitu baik, karena remaja tersebut dapat mengajak anak yang lainnya untuk bermain game online juga, mengganggu kesehatan mata dan juga remaja yang kecanduan game online sering begadang untuk bermain game sehingga tidak sehat untuk badan mereka, sering berkata kasar dan kotor”⁴⁸

Berikut ini peneliti paparkan hasil jawaban wawancara dengan informan dalam bentuk tabel untuk memperjelas jawaban informan:

Tabel 4.7
Koding Informan Penelitian

NO	Informan	Pendapat
1	EB	Remaja sering menyendiridan menjaga

⁴⁷ Wawancara dengan Evi Hendrawani, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten lahut Sumatera Selatan.

⁴⁸ Wawancara dengan informan Harnani, pada tanggal 16 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten lahut Sumatera Selatan.

		jarak dengan lingkungan yang tidak sepadan dengan remaja tersebut
2	SM	Tidak ada gunanya, dapat merusak otak, tugas sekolah terbengkalai, selalu meminta uang untuk bermain game online, perkataan tidak terkontrol, suka berkata kasar dan kotor.
3	P	Tidak ada manfaatnya, lupa makan, lupa tugas sekolah dan yang lainnya, selalu meminta uang untuk membeli kuota internet, dan dapat mempengaruhi orang untuk ikut bermain.
4	R	Tidak ada salahnya untuk hiburan dan juga untuk membantu melariskan dagangan saya.
5	VM	Tidak ada manfaatnya, tidak baik, merusak mata, membuang waktu dengan sia-sia, membuang tenaga.
6	YO	Merusak otak, dan kepribadian, remaja lebih menyukai sesuatu yang tidak nyata atau online dibanding bermain secara langsung sehingga komunikasi dan aktivitas tidak lepas dari ponsel, tidak aktif dan hangat seperti dulu. Akhlak tidak terkontrol, suka berkata kasar dan kotor, selalu meminta uang, lupa tugas sebagai pelajar.

7	SD	Mengganggu masyarakat untuk beristirahat pada malam hari, suka berisik, berteriak, berkata kasar dan kotor.
8	Y	Tidak ada manfaatnya, tidak bisa membagi waktu bermain dan waktu untuk sekitarnya atau aktivitas lainnya, mengganggu ketenangan masyarakat, suka berkata kasar dan kotor.
9	SK	Tidak menjaga kesopanan dan tutur kata, sering berkata kasar dan kotor ketika kalah atau sinyal bermasalah, melupakan kewajiban lainnya seperti, belajar, sholat, dan aktivitas yang bermanfaat lainnya, selalu meminta uang untuk membeli kouta internet.
10	R	Tidak ada manfaatnya, kurang baik, lupa belajar, merusak otak, tidak kenal waktu bermain game online, sering begadang, selalu meminta uang untuk membeli kouta, dan kesehatan tidak baik.
11	M	Tidak ada manfaatnya, tidak bisa membagi waktu bermain dan aktivitas lainnya, bermain game tidak kenal waktu, remaja lain dapat mempengaruhi untuk yang lainnya ikut bermain.
12	DE	Tidak ada kuntungannya, merugikan

		orang tua dan masyarakat, boros, merusak kesehatan mata, dan sering berkata kasar dan kotor, serta mengganggu orang yang mau beristirahat di malam hari.
13	H	Kurang bermanfaat dan membuang waktu, mengganggu masyarakat yang ingin beristirahat, melupakan tugas sebagai pelajar yaitu belajar, malas untuk membuat tugas sekolah
14	EH	Kurang baik, kurang bermanfaat, remaja lupa akan kehidupan dan kegiatan yang harus mereka lakukan, menghabiskan waktu dengan bermain game hingga lupa waktu, mengganggu orang lain beristirahat, suka berkata kasar dan kotor.
15	H	Membuang waktu dengan sia-sia, mengganggu kesehatan mata, sering begadang sehingga tidak sehat untuk badan remaja tersebut, sering berkata kasar dan kotor.

- c. Penilaian merupakan aspek/indikator persepsi yang mengarah pada menilai sifat-sifat kualitas dan keadaan internal seseorang.

Adapun hasil wawancara yang berkaitan dengan indikator penilaian sebagai berikut:

Informan Erwin Budiansyah mengungkapkan bahwa:

“Nilai positif yang terdapat dalam permainan game online sangat sedikit sekali bahkan hampir tidak ada, karena lebih banyak dampak negativenya yang didapat daripada dampak positif. Dampak negatifnya menjadikan remaja kurang bergaul dan banyak diam dibanding dengan remaja lainnya”⁴⁹

Hal yang sama diungkapkan oleh informan Seli Mardalena bahwa:

“Menurut saya pribadi tidak ada nilai positifnya sama sekali dalam game online, karena yang saya lihat hanya dampak negatifnya saja seperti yang saya sebutkan tadi game online dapat merusak otak anak, tidak belajar, membuang waktu saja karena selalu menghabiskan waktu dengan ponsel. Kalau saya biasanya menasehati agar mereka berhenti bermain, apalagi kalau saya melihat ia sudah lama bermain dan belum berhenti juga biasanya saya memarahinya, walaupun terkadang agak susah”⁵⁰

Pitriani juga mengungkapkan bahwa:

“Game online tidak ada nilai positifnya kalau menurut saya karena yang terlihat anak-anak lebih banyak nilai negatifnya, tidak mendengarkan orang tua, boros uang, tidak kenal waktu selalu bermain game hingga mata merah dan dampak negative lainnya. Untuk mengatasi anak yang kecanduan game online saya ambil saja ponsel anak saya karena kalau tidak ia tidak akan berhenti bermain”⁵¹

Informan Rohaida mengungkapkan bahwa:

“Menurut saya game online memiliki nilai positif sebagai sarana hiburan dan mengisi waktu luang, namun memang kebanyakan sekarang banyak remaja yang kecanduan game online hingga game tidak terasa hiburan namun mengkhawatirkan sebab banyak dampak negatif dan pergeseran yang terjadi seperti sikap

⁴⁹ Wawancara dengan informan Erwin Budiansyah, pada tanggal 14 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

⁵⁰ Wawancara dengan informan Seli Mardalena, pada tanggal 15 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

⁵¹ Wawancara dengan informan Pitriani, pada tanggal 16 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

yang tidak sopan bahkan perkataan kotor rasanya sekarang sudah tidak bisa dipisahkan dengan remaja”⁵²

Informan Via Marlina mengungkapkan bahwa:

“Saya Pribadi menilai game online tidak ada nilai positif karena saya tidak melihat ada nilai positif di game online, apalagi pada anak remaja di sekeliling saya yang ada hanya dampak negatif, membuang waktu, membuang tenaga, begadang membuat kesehatan menurun, mata rusak”⁵³

Informan Yeni Oktapiani mengungkapkan bahwa:

“Dampak positif atau nilai positif yang terdapat pada game online menurut saya pribadi tidak ada, karena memang tidak ada manfaat dalam bermain game online selain merusak otak, merusak akhlak, mengganggu orang beristirahat. Untuk mengatasi anak yang kecanduan game online biasanya menasehati apalagi kalau sudah keterlaluan dalam bermain dan sikap mereka, atau jika perlu tidak usah diberi uang untuk membeli kouta agar ia tidak bermain game jika tidak ada kouta”⁵⁴

Informan Suris Diana mengungkapkan bahwa:

“Menurut saya hampir tidak ada nilai positif yang terdapat pada game online, karena yang saya lihat yang ada hanya nilai negatifnya saja, seperti mengganggu waktu istirahat, perkataan tidak bisa dijaga, dan merugikan ekonomi orang tua”⁵⁵

Hal yang sama diungkapkan oleh informan Yusnawati bahwa:

“Nilai positif yang terdapat dalam game online menurut saya tidak ada, karena daripada nilai positif lebih banyak nilai negatif

⁵² Wawancara dengan informan rohaida, pada tanggal 16 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

⁵³ Wawancara dengan informan Via Marlina, pada tanggal 16 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

⁵⁴ Wawancara dengan informan Yeni Oktapiani, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

⁵⁵ Wawancara dengan informan Suris Diana, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

yang terlihat, seperti halnya di sekeliling saya yang saya lihat lebih banyak nilai negatifnya yang ada pada anak remaja tersebut”⁵⁶

Informan Siti Khodijah mengungkapkan bahwa:

“Saya pribadi melihat game online ini tidak ada nilai positifnya untuk anak remaja, banyak dampak negatif yang ditimbulkan game online, seperti mengganggu masyarakat yang ingin tidur pada malam hari dikarenakan mereka ini bermain hingga larut malam sehingga mengganggu orang lain untuk istirahat, selalu meminta uang kepada orang tua untuk membeli kouta, sering berkata kotor dan kasar”⁵⁷

Informan Rita mengungkapkan bahwa:

“Menurut pendapat saya game online tidak ada nilai positif atau manfaatnya apalagi kalau sudah kecenderungan untuk bermain setiap waktu, membuang waktu dengan sia-sia, selalu meminta uang untuk membeli kouta, bermain tidak kenal waktu bahkan hingga larut malam. Cara untuk mengatasi anak yang kecanduan game saya biasanya menegur dan menasehati anak saya jika ia sudah terlalu lama bermain game”⁵⁸

Informan Mirhan juga mengungkapkan bahwa:

“Kalau menurut saya game online kurang bermanfaat atau hampir tidak ada nilai positifnya apalagi kalau sudah kecanduan atau bermain dalam waktu yang lama dan terus menerus. Untuk mengatasi remaja yang kecanduan game online, kalau saya pribadi menasehati seperti menyuruh berhenti untuk bermain game apalagi kalau sudah bermain lama”⁵⁹

Informan Dausman Efendi mengungkapkan bahwa:

“Menurut saya tidak ada nilai positif dari game online karena dapat merugikan baik masyarakat, orang tua, maupun anak itu

⁵⁶ Wawancara dengan informan Yusnawati, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

⁵⁷ Wawancara dengan informan Siti Khodija, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

⁵⁸ Wawancara dengan informan Rita, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

⁵⁹ Wawancara dengan informan Mirhan, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.

sendiri. Mengganggu masyarakat untuk istirahat, merugikan orang tua dalam hal ekonomi karena selalu membeli kouta, merugikan diri mereka karena dapat merusak otak dan karakter mereka”⁶⁰

Informan Hausansyah mengungkapkan bahwa:

“Menurut saya nilai positifnya tidak ada, karena merusak kesehatan mata dan menambah beban biaya orang tua”⁶¹

Informan Evi Hendrawani mengungkapkan bahwa:

“Nilai positif game online menurut saya tidak ada, karena anak malas belajar, selalu meminta uang untuk kouta, begadang setiap malam, merusak kesehatan. Untuk mengatasinya biasanya saya menasehati dan memarahi kalau ia tidak berhenti-henti bermain game online seharian”⁶²

Informan Harnani mengungkapkan bahwa:

“Menurut saya tidak ada nilai positifnya, karena merusak kesehatan mata, setiap hari melihat layar ponsel dan begadang setiap malam dapat merusak fisik, dan selalu meminta uang untuk membeli kouta. Kalau saya tidak usah diberi uang sehingga ia tidak bisa membeli kouta dan tidak bisa bermain game online lagi”⁶³

Untuk lebih memperjelas jawaban hasil wawancara dengan informan berikut peneliti sajikan dalam bentuk tabel dibawah ini :

Tabel 4.8
Koding Informan Penelitian

NO	Informan	Penilaian
----	----------	-----------

⁶⁰ Wawancara dengan informan Dausman Efendi, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten lahut Sumatera Selatan.

⁶¹ Wawancara dengan informan Hausansyah, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten lahut Sumatera Selatan.

⁶² Wawancara dengan informan Evi hendrawani, pada tanggal 17 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten lahut Sumatera Selatan.

⁶³ Wawancara dengan informan Harnani, pada tanggal 16 April 2022, di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten lahut Sumatera Selatan.

1	EB	Sedikit sekali hampir tidak ada
2	SM	Tidak ada nilai positifnya, dapat merusak otak, tidak belajar, membuang waktu, selalu menghabiskan waktu dengan ponsel. Cara mengatasinya biasanya menasehati agar berhenti bermain game online, dan memarahi jika sudah terlalu lama bermain dan tidak berhenti-berhenti bermain game online.
3	P	Tidak ada nilai positifnya, tidak mendengarkan orang tua, boros, bermain game tidak kenal waktu, merusak kesehatan mata. Untuk mengatasi remaja kecanduan game online dengan mengambil ponselnya langsung agar tidak dapat bermain game online.
4	R	Sebagai sarana hiburan dan mengisi waktu luang.
5	VM	Tidak ada nilai positifnya, membuang waktu, membuang tenaga, begadang, membuat kesehatan menurun dan merusak

		mata.
6	YO	Tidak ada nilai positifnya di dalam game online, merusak otak, merusak akhlak, dan mengganggu orang beristirahat. Mengatasi remaja yang kecanduan game online yaitu menasehati atau tidak perlu memberi uang untuk membeli kouta internet sehingga tidak bisa bermain.
7	SD	Tidak ada nilai positifnya, mengganggu waktu istirahat, perkataan tidak terjaga, suka berkata kotor, merugikan ekonomi orang tua.
8.	Y	Tidak ada nilai positif yang terdapat dalam game online, lebih banyak dampak negatifnya.
9	SK	Tidak ada nilai positifnya, mengganggu masyarakat yang ingin tidur pada malam hari, selalu meminta uang, dan sering berkata kasar dan kotor.
10	R	Tidak ada nilai positifnya, kecenderungan untuk bermain setiap waktu, membuang waktu

		dengan sia-sia, selalu meminta uang. Cara mengatasi remaja kecanduan game online yaitu dengan menegur dan menasehati jika terlalu lama bermain game online.
11	M	Kurang bermanfaat dan tiada nilai positifnya, kecenderungan untuk bermain dengan waktu yang lama dan terus menerus. Untuk mengatasinya menyuruh untuk berhenti bermain apalagi kalau sudah lama.
12	DE	Tidak ada nilai positifnya, dapat merugikan baik masyarakat, orang tua, maupun anak itu sendiri, mengganggu orang istirahat, merugikan orang tua dalam hal ekonomi untuk membeli kouta, dan merugikan diri mereka sendiri karena dapat merusak otak.
13	H	Tidak ada nilai positifnya, merusak kesehatan mata dan menambah beban biaya orang tua.

14	EH	Tidak ada nilai positifnya, malas belajar, selalu meminta uang untuk kouta, begadang setiap malam. Untuk mengatasinya dengan menasehati dan memarahi kalau tidak berhenti-henti dalam bermain game atau sudah lama.
15	H	Tidak ada nilai positifnya, merusak kesehatan mata, setiap hari selalu melihat pinsel, begadang setiap malam, dapat merusak fisik, dan selalu meminta uang untuk membeli kouta internet. Cara mengatasinya tidak memberi uang kouta sehingga tidak bisa bermain game online.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara maka selanjutnya akan dilakukan analisis terhadap hasil penelitian dalam bentuk deskriptif analisis, dalam menganalisis hasil penelitian, peneliti akan menginterpretasikan hasil wawancara peneliti dengan beberapa informan tentang “Persepsi Orang Tua Remaja Terhadap *Game Online* (Di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur

Kabupaten Lahat Sumatera Selatan)” dan membandingkan setelah menganalisisnya berdasarkan kerangka teori yang ada.

Berdasarkan hal tersebut peneliti bagi menjadi tiga indikator yaitu:

1. Tanggapan

Tanggapan adalah gambaran tentang suatu objek yang tertinggal di ingatan setelah melakukan pengamatan. Atau biasanya tanggapan dikenal dengan kesan, bekas atau kenangan.

Berdasarkan penemuan di lapangan, peneliti menemukan aspek tanggapan yang dapat dilihat dari persepsi orang tua remaja yang menyampaikan persepsi mereka sesuai dengan apa yang mereka lihat dan ketahui, baik positif maupun negatif mengenai game online.

Peneliti menemukan aspek tanggapan dari persepsi masyarakat game online itu tidak baik dan tidak ada manfaatnya. Hal tersebut tidak lain karena mereka melihat dampak dari remaja yang kecanduan game online rata-rata tidak ada yang baik dan kurang bermanfaat. Dampak negatif game online dapat membuat remaja menjadi kurang bergaul dan banyak diam, mengganggu sekolah, mengganggu dan malas belajar, merusak otak remaja, dan lupa waktu. Remaja yang kecanduan game online menjadi tidak mendengarkan nasehat orang tua, lupa makan, boros, selalu memaksa dan meminta uang untuk membeli kouta, mencuri beras orang tua untuk membeli kouta, membuang waktu, membuang tenaga, dan mengantuk. Dampak dari remaja kecanduan game online juga dapat mengganggu ketenangan dan waktu istirahat masyarakat, remaja menjadi suka berkata kasar dan kotor, tidak mencerminkan remaja yang baik.

Remaja menjadi suka berkata kasar dan membentak ketika kalah dalam bermain, susah disuruh dan dipanggil ketika sudah bermain game, suka marah kalau sinyal buruk, suka marah kalau dipanggil saat bermain, lupa kegiatan dan lingkungan sekitar, sering begadang, game online juga dapat merugikan untuk sekolah, kesehatan dan ekonomi, merusak kesehatan mata, dan lupa belajar.

Hal ini sesuai dengan teori psikologi yang mengatakan bahwa perilaku sosial individu dipengaruhi oleh interaksi individu dan lingkungan individu. Lingkungan yang didominasi oleh penggemar *game online* mempengaruhi perilaku sosial seorang remaja untuk berperilaku seperti yang ada di lingkungannya. Interaksi individu dan lingkungan tidak dapat berdiri sendiri-sendiri, namun juga dapat saling mempengaruhi. Artinya, lingkungan yang dipersepsikan oleh seseorang merupakan fungsi dari individu tersebut. Berlaku juga bahwa keadaan seseorang merupakan fungsi dari lingkungan.⁶⁴

Hal tersebut juga mendukung teori yang mengatakan bahwa dampak yang akan muncul akibat dari kecanduan game online meliputi lima aspek, yaitu aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan.

2. Pendapat

Pendapat dapat diartikan sebagai dugaan, perkiraan, sangkaan, anggapan, pendapat subjektif “perasaan” terhadap sesuatu.

Berdasarkan penemuan yang peneliti temukan di lapangan aspek pendapat dapat terlihat dari bagaimana orang tua remaja

⁶⁴ Sugeng Sejati. *Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Teras. (2012). H.16

dan masyarakat menyampaikan pendapat tentang sesuatu setelah proses tanggapan atau apa yang tertinggal di otak (pengertian) tentang sesuatu sehingga membentuk pendapat dari seseorang atau masyarakat.

Pendapat orang tua dan masyarakat terhadap *game online* dapat disimpulkan yaitu tidak baik (kurang bermanfaat) hal tersebut dikarenakan banyaknya dampak negatif yang didapat oleh remaja, orang tua dan orang sekitar. Terlihat bahwa remaja yang kecanduan *game online* sering menyendiri dan menjaga jarak dengan lingkungan yang tidak sepadan dengan remaja tersebut. Dampak yang lainnya yaitu tugas sekolah terbengkalai, selalu meminta uang untuk bermain *game*, perkataan tidak terkontrol, sering berkata kasar dan kotor, lupa makan, selalu meminta uang untuk membeli kuota, mempengaruhi orang lain untuk ikut bermain, merusak mata, membuang waktu dengan sia-sia, membuang tenaga. Kecanduan *game online* juga dapat merusak otak dan kepribadian remaja, membuat remaja lebih menyukai sesuatu yang tidak nyata atau online dibanding bermain secara langsung dan komunikasi langsung. Banyak remaja yang bermain *game online* hingga lupa waktu hingga melupakan aktivitas yang seharusnya mereka lakukan.

Masyarakat juga merasakan dampak dari remaja kecanduan *game online* yaitu mengganggu istirahat ketika malam hari. Remaja sering membuat kebisingan, berteriak heboh ketika bermain *game online* sehingga mengganggu orang untuk tidur. Kebanyakan remaja yang kecanduan *game online* tidak bisa membagi waktu bermain dan waktu untuk sekitarnya ataupun aktivitas lainnya. Remaja sering melupakan kewajiban

mereka seperti belajar, sholat, dan aktivitas yang bermanfaat lainnya.

Hal ini didukung dan berkaitan dengan teori yang mengatakan bahwa dampak negatif game online bagi anak-anak dan remaja yaitu menimbulkan kecanduan, mendorong melakukan hal-hal negatif, terbengkalai kegiatan dunia nyata dan terjadinya perubahan pola makan dan istirahat.⁶⁵

3. Penilaian

Penilaian mengarah pada kegiatan menilai sifat-sifat kualitas dan keadaan internal seseorang.

Berdasarkan penemuan yang peneliti temukan di lapangan berkaitan dengan aspek penilaian orang tua dan masyarakat dapat dilihat dari bagaimana persepsi mereka terhadap sikap dan nilai positif dari game online.

Peneliti menemukan bahwa masyarakat menilai bahwa tidak ada nilai positif yang didapatkan oleh remaja yang kecanduan game online selain dari dampak negatif. Hal tersebut tidak lain karena lebih banyak dampak negatif yang didapatkan oleh remaja dan masyarakat sehingga masyarakat menilai bahwa tidak ada nilai positif dari remaja yang kecanduan game online.

Remaja yang kecanduan game online menjadi kurang bergaul dan banyak diam, membuang waktu dengan bermain hingga lupa waktu, sering berkata kasar dan kotor, melupakan kewajiban dan aktivitas lainnya, lupa makan, dan belajar. Kecanduan game online juga dapat merusak otak remaja, tidak mendengarkan nasihat orang tua, selalu meminta uang untuk

⁶⁵ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan anak Jilid 1*, (Jakarta: Erlangga, 1978), h.

membeli kouta internet, marah jika di panggil saat sedang bermain game ataupun saat kalah dalam bermain dan ketika sinyal bermasalah. Dampak dari game online juga dirasakan oleh masyarakat, remaja yang bermain game online dapat mengganggu masyarakat untuk tidur, selain itu juga remaja yang kecanduan game online dapat merusak kesehatan mata.

Hal tersebut bertentangan dengan teori yang mengatakan bahwa dampak positif game online dapat meningkatkan konsentrasi, buktinya remaja yang kecanduan game online tidak bisa fokus dalam belajar karena ingin segera bermain game online dan juga merusak otak. Dampak positif lainnya yang bertentangan dengan remaja yang kecanduan game online yaitu menjadikan disiplin. Pada kenyataannya banyak remaja yang tidak dapat mengatur aktivitas dengan baik, seperti lupa makan, lupa belajar bahkan melupakan kewajiban atau aktivitas yang seharusnya mereka lakukan. Remaja yang kecanduan game online menjadi kurang bergaul dan cenderung banyak diam dibanding remaja lainnya, tentu ini bertentangan dengan teori yang mengatakan bahwa dampak positif remaja kecanduan game online dapat mempererat tali silaturahmi.

Cara yang dilakukan orang tua untuk mengatasi remaja yang kecanduan game online diantaranya yaitu, menasehati, menegur dan mengingatkan agar remaja tersebut berhenti bermain game online, memarahi kalau dalam bermain sudah terlalu lama, mengambil ponselnya agar remaja tidak bisa bermain game online, atau tidak perlu memberi uang untuk membeli kouta internet sehingga mereka tidak bisa bermain game online.

Bimbingan konseling islam adalah suatu aktivitas dalam memberikan bimbingan, pelajaran, dan pedoman kepada individu yang meminta bimbingan dalam hal bagaimana seharusnya seorang konseli dapat mengembangkan potensi akal pikirannya, kejiwaannya, keimanan dan keyakinan serta dapat menanggulangi problematika hidup dan kehidupannya dengan baik dan Sunnah Rasulullah SAW.⁶⁶ Di dalam masyarakat bimbingan dan konseling sangat dibutuhkan untuk membantu mengatasi sejumlah permasalahan yang ada di dalamnya. Sama halnya dengan permasalahan game online ini, untuk mengatasi permasalahan ini bisa dilakukan bimbingan kepada remaja yang kecanduan game online dengan cara kerja sama yang baik dari sejumlah pihak orang tua, tokoh masyarakat dan tokoh agama untuk mengatur remaja. Berdasarkan persepsi masyarakat terhadap game online ini juga dapat membantu pihak yang berkaitan di bidangnya untuk mencari solusi dan apa yang dibutuhkan oleh remaja sesuai permasalahan yang ada di lapangan. Memberikan bantuan melalui berbagai layanan konseling sehingga dapat memberikan pemahaman untuk menggunakan waktu yang cukup dan teratur untuk bermain kepada remaja serta dampak dari bermain game online, sehingga remaja dapat mengurangi atau mengontrol waktu bermain, belajar, sosial dan lain-lain.

⁶⁶ M Hamdani Bakran Adz-Dzaky and Ahmad Norma-Permata, *Psikoterapi & Konseling Islam: Penerapan Metode Sufistik* (Fajar Pustaka Baru, 2001).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa persepsi orang tua remaja terhadap game online yang dilihat dari tiga indikator yaitu tanggapan, pendapat, dan penilaian masyarakat terhadap remaja kecanduan game online.

Kesimpulan yang didapat adalah orang tua dan masyarakat memiliki persepsi bahwa game online tidak baik karena game online bukan hanya dijadikan sebagai hiburan atau untuk mengisi waktu luang namun sudah terjadi pergeseran menjadi sebuah aktivitas keseharian remaja dan membuat orang tua dan masyarakat khawatir akan karakter remaja itu sendiri.

Game online mendapat persepsi kurang baik dan kurang bermanfaat di masyarakat, hal tersebut disebabkan banyaknya dampak negatif yang di dapat remaja meliputi aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, aspek kesehatan dan aspek keuangan. Kecanduan game online dapat membuat remaja rata-rata kurang bergaul dan cenderung banyak diam dibanding dengan remaja lainnya. Game online dapat mengganggu sekolah, mengganggu belajar, dan merusak otak remaja, dan menjadikan remaja malas belajar. Tugas sekolah menjadi terbengkalai karena selalu bermain game online. Remaja yang kecanduan game online sering lupa waktu, lupa makan, membuang waktu dan tenaga, begadang dan sering mengantuk di siang hari.

Dampak lainnya yaitu mengganggu masyarakat yang ingin istirahat di malam hari, suka membantah ucapan orang tua, tidak mendengarkan nasihat orang tua, susah disuruh dan dipanggil

ketika sedang bermain game, sering marah dan membentak jika kalah dalam bermain atau sinyal bermasalah, suka berkata kasar dan kotor. Game online membuat remaja bermain tanpa kenal waktu sehingga melupakan aktivitas lainnya dan lingkungan sekitar. Game online dapat merusak kesehatan fisik dan mata, selain itu juga membuat remaja menjadi boros karena selalu membeli kouta internet untuk bermain game online, bahkan menjual beras orang tua untuk membeli kouta.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Persepsi Orang Tua Remaja Terhadap Game Online Di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan, maka penulis memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dan masukan untuk pihak-pihak yang terkait, yaitu:

1. Orang tua seharusnya lebih memperhatikan perkembangan anaknya, dimana ia bermain, dengan siapa ia bermain, dan perilaku anak tersebut serta memberikan kasih sayang yang dibutuhkan oleh anak. Orang tua harus bisa menasehati, mengontrol dan membagi waktu anak antara bermain dan belajar atau aktivitas lainnya agar anak tidak menjadi kecanduan game online.
2. Untuk remaja yang suka bermain game online diharapkan untuk mengurangi kebiasaan bermain game online. Hal ini bertujuan untuk mengurangi dampak negatif dari game online itu sendiri dan untuk kebaikan remaja serta membentuk karakter remaja menjadi lebih baik sebagai generasi penerus bangsa.
3. Masyarakat dan tokoh masyarakat sebaiknya memberikan dorongan dan membantu remaja agar bisa mengurangi kebiasaan

bermain game online dengan membuat acara atau kegiatan yang melibatkan remaja untuk berpartisipasi di dalamnya serta mencegah atau menasehati remaja agar mereka dapat mengurangi kegiatan bermain game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, Sofyandan Yeni Karneli. 2020. *Kecanduan Game Online: Penanganannya dalam Konseling Individua*. Jurnal Bimbingan dan Konseling. Volume 17 No 2, 11.
- Adz-Dzaky, M Hamdani Bakran, and Ahmad Norma-Permata. 2001. *Psikoterapi & Konseling Islam: Penerapan Metode Sufistik*. Fajar Pustaka Baru.
- Ahmadi, Abu. 2009. *Psikologi Umum*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Al-Munnajid, Syekh Muhammad. 2016. *Bahaya Game*. Solo : PT. Aqwam Media Profetika.
- Aminudin, M. 2016. *Dampak Fighting Game Terhadap Perilaku Agresif Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri Talang Empat Kecamatan Karang Tinggi Kabupaten Bengkulu Tengah*. IAIN Bengkulu.
- Arikunto, Suharsimi. 1980. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* . Jakarta: Bima Aksra.
- Baihaqi. 2016. *Pengantar Psikologi Kognitif*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Cahyo, Romadhon Egi Dwi. 2019. *Dampak Kecanduan Game Online Pada Kalangan Remaja Di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya*. UIN Sunan Ampel Surabaya.

Hadi, Ariskan. 2020. *Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah Dan Hukum Positif (Studi Kasus Di Komunitas Free Fire Kota Bengkulu)*. IAIN Bengkulu.

Herdiansyah, H. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta.

[https://20.detik.com/detikflash/20210526-210526043/duh-3-pemuda-di-parepare-curi-tabung-gas-demi-beli-chip-game-online](https://20.detik.com/detikflash/20210526-210526043/duh-3-pemuda-di-<u>parepare-curi-tabung-gas-demi-beli-chip-game-online</u>) diakses pada 6 Januari 2022

Hurlock, B Elizabeth. 1978. *Perkembangan anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.

Irawan, Diman. 2021. *Peran Guru Kelas Dalam Menanggulangi Rendahnya Moral Siswa Dampak Dari Game Online Kelas V Di Mi Darussalam Kota Bengkulu*. IAIN Bengkulu.

Iskandar. 2018. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Kartono, Kartini. 1991. *Psikologi Sosial untuk Manajemen, Perusahaan dan Industri*. Jakarta: Rajawali.

Koentjaraningrat. 1990. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Kustiawan, Andri Arif., dan Andy Widhiya Bayu Utomo. 2019. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. AE MEDIA GRAFIKA.

Laquey, Tracy. 2014. *The User's Directory of Computer Networks*. Elsevier.

- Lexy j, M. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Liliweri, Alo. 1994. *Persepsi Teoritis, Komunikasi antar Pribadi*. Bandung: Cipta Aditya Bakti.
- Marliana, Rosleny. 2010. *Psikologi Umum*. Bandung: CV PUSTAKA SETIA.
- Meliza dkk. 2020. *Persepsi Masyarakat Sukaraja, Rejang Lebong Terhadap Edaran Menteri Agama Nomor: SE. 6. Tahun 2020 Mengenai Tata Cara Beribadah Saat Pandemi*. Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Volume 9 No 1, 5.
- Muliati. *Persepsi Masyarakat Terhadap Perilaku Menyimpang Remaja di Kelurahan To'bulung Kota Palopo*, h.7.
- Mutoharoh, Sifah. 2018. *Persepsi Masyarakat Terhadap Gema Adzan Dalam Syiar Islam*. UIN Raden Intan Lampung.
- Nasiliya, Sailita. 2021. *Hubungan Pemberian Waktu Bermain Gadget Terhadap Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu*. IAIN Bengkulu.
- Novrialdy, Eryzal. 2019. *Kecanduan Game Online pada Remaja Dampak dan Pencegahannya*, Buletin Psikologi, Volume 27 No 2, 150.

Prabowo, Adhyatman. 2018. *Jenis-Jenis Game ditinjau Dari Cara Memainkannya*.

(On-Line) tersedia di : <http://geghans.blogspot.com/2010/02jenis-jenis-atau-genre-games-online.html>

Prasetyo, Donny dan Irwansyah. 2020. *Memahami Masyarakat Dan Perspektifnya*. Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial, Volume 1 No 1 Januari, 164.

Rachmawati. 2019. *5 Kasus Kecanduan Game Online, Bolos Sekolah 4 Bulan hingga Bunuh Sopir Taksi untuk Dapat Uang*. Kompas.com. <https://regional.kompas.com/read/2019/12/20/06360071/5-kasus-kecanduan-game-online-bolos-sekolah-4-bulan-hingga-bunuh-sopir-taksi?page=all>

Rakhmat, Jalaludin. 2001. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Saputra, Pengki. 2019. *Kemampuan Kontrol Diri Remaja Pecandu Game Mobile Legends*. IAIN Bengkulu.

Sejati, Sugeng. 2012. *Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Teras.

Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D* (25 ed.). Bandung: ALPABETA.

TIM ILNA Learning Center. 2018. *Super Games*. Bandung: Sugma Publishing.

Usman, H. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.

Walgito, Bimo. 1989. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: C.V ANDI
OFFSET.

Yanti, Dwi Ari Ardi. 2018. *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial
Remaja (studi Kasus Kelurahan Lingkar Barat Kota Bengkulu*. IAIN
Bengkulu.

L

A

M

P

I

R

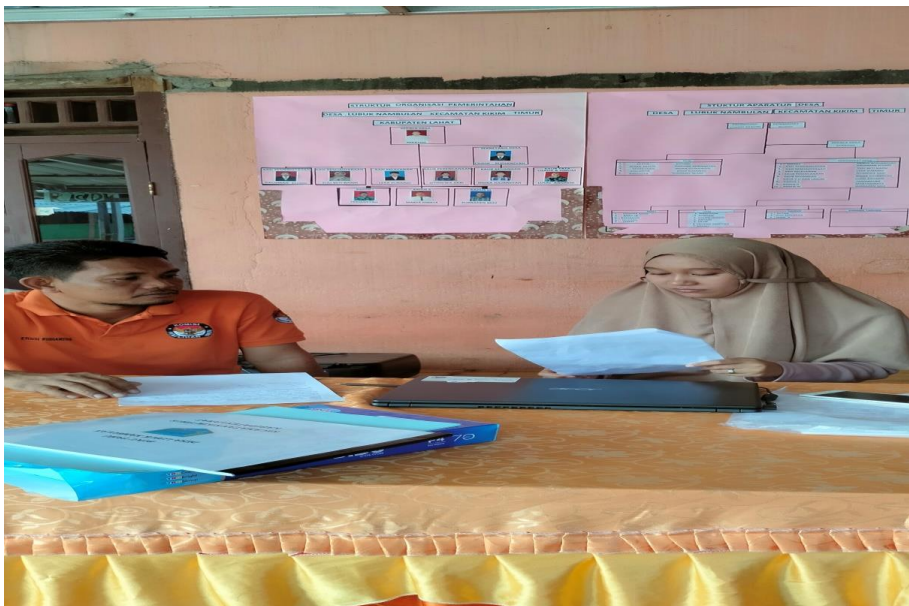
A

N

Dokumentasi Izin Penelitian dan Surat Balasan Dari Desa Lubuk Nambulan



Wawancara Dengan Informan EB



Wawancara Dengan Informan SM



Wawancara Dengan Informan P



Wawancara Dengan Informan R



Wawancara Dengan Informan VM



Wawancara Dengan Informan H



Wawancara Dengan Informan EH



Wawancara Dengan Informan M



Wawancara Dengan Informan DE



Wawancara Dengan H



Wawancara Dengan Informan R



Wawancara Dengan Informan SK



Wawancara Dengan Informan Y



Wawancara Dengan Informan YO



Wawancara Dengan Informan SD



PEDOMAN WAWANCARA
PERSEPSI MASYARAKAT TERHADAP REMAJA KECANDUAN GAME
ONLINE
(Di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat
Sumatera Selatan)

Nama :

Usia :

Alamat :

Pekerjaan :

Hari/tanggal :

Daftar pertanyaan untuk orang tua

A. Tanggapan

1. Apakah anak bapak/ibu memiliki *android*?
2. Apakah anak bapak/ibu bermain game online?
3. Bagaimana tanggapan bapak/ibu terhadap anak kalian yang kecanduan game online?

B. Pendapat

1. Bagaimana pendapat bapak/ibu tentang game online?
2. Bagaimana pendapat bapak/ibu terhadap remaja yang kecanduan game online?

C. Penilaian

1. Menurut bapak/ibu apakah ada nilai positif dari game online? jika ada kenapa dan jika tidak kenapa?
2. Bagaimana cara mengatasi remaja yang kecanduan game online?

PEDOMAN WAWANCARA
PERSEPSI MASYARAKAT TERHADAP REMAJA KECANDUAN GAME
ONLINE
(Di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat
Sumatera Selatan)

Nama :

Usia :

Alamat :

Pekerjaan :

Hari/tanggal :

Daftar pertanyaan untuk masyarakat

A. Tanggapan

1. Apakah bapak mengetahui tentang game online?
2. Bagaimana tanggapan bapak tentang remaja yang kecanduan game online?

B. Pendapat

1. Menurut pendapat bapak bagaimana remaja yang kecanduan game online?

C. Penilaian

1. Menurut bapak apakah ada nilai positif dari game online?

1. Identitas Mahasiswa : Aprilita Selvy
Nama Mahasiswa : 1811320095
NIM mahasiswa : Dakwah/BI I
Jurusan/Prodi : 1.48..SKS
Jumlah SKS diperoleh :
Judul Proposal yang diajukan:

- a. Gambaran Regulasi Diri Mahasiswa Baru Bk di IAIN Bengkulu
Dalam Penyesuaian Diri pada Masa Pandemi Covid-19
b. Implementasi Layanan Informasi Melalui Aplikasi Facebook Pada
Remaja Di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur
Kabupaten Lahat Sumatera Selatan
c. Persepsi Masyarakat Terhadap Remaja Yang Kecanduan Game
Free fire Di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur
Kabupaten Lahat Sumatera Selatan

Telah dilak ☒ verifikasi kesamaan judul proposal di atas oleh staf Jurusan Dakwah:

Staf Jurusan Dakwah
Dilla Astarini, M.Pd
NIP 199001212019032008
15/10-2021

Proses Konsultasi

- 1.1. Rekomendasi Verifikasi Judul
Revisi ke 1 : revisi judul dan nama : "Konten"
Revisi ke 2 : revisi judul dan nama : "Konten"
Revisi ke 3 : revisi judul dan nama : "Konten"
1.2. Rekomendasi PA
Judul yg diajukan : Konten Regulasi Diri Mahasiswa Baru
dalam Penyesuaian Diri di B. FORD UIN PA BKL
1.3. Rekomendasi Ka.Prodi

1.4. Persetujuan Ketua Jurusan Dakwah

Setelah melakukan konsultasi judul dengan PA, Verifikator judul, ka.prodi maka judul proposal yang diajukan adalah:

Persepsi masyarakat terhadap remaja kecanduan game
Free fire di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan
Kikim Timur Kab. Lahat, Sum-sel

Mahasiswa

Bengkulu, 8/11/2021

Ketua Jurusan Dakwah

Aprilita Selvy

Aprilita Selvy
NIM. 1811320095

Rini Fitria, S.Ag., M.Si

NIP 197510132006042001

Catatan Tambahan Verifikator Jurusan Dakwah
Judul yang sama/ menjadi rekomendasi untuk di Sitasi

1. Pengaruh Sisi Nalar sebagai pemecahan masalah
dalam meningkatkan prestasi belajar siswa
di kelas X IPS.

C. Persepsi Masyarakat terhadap perubahan dalam proses PKI (TAH 8K)

Persepsi Masyarakat terhadap perubahan remaja.

Persepsi Masyarakat terhadap fenomena perselingkuhan laki-laki
Persepsi Masyarakat terhadap fenomena seks bebas

15/6-2021

Catatan Tambahan Verifikasi Judul

Pemanfaatan Platform Facebook dalam pemberian layanan
bimbingan dan konseling pada remaja & Persepsi
Masyarakat terhadap fenomena seks bebas
Setelah di dalam: belum ada penggunaan
media FB dalam pemberian layanan & seks bebas
Nambulan.

Pada judul C, belum ada penelitian mengenai persepsi
masyarakat terhadap Remaja yg kecanduan game Free Fire
yg bisa di sitasi:

- Peran orang tua pada Remaja Kecanduan Game Mobile
Legends pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota & Kec.
Kampung Melayu.

Judul C. dapat dilanjutkan. 8/11-2021.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BENGKULU

Jalan Rden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.iainbengkulu.ac.id

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI
MAHASISWA FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH
TAHUN AKADEMIK 20...../20.....**

Pada hari ini, Rabu tanggal 15 bulan Desember tahun 2021,
bertempat di gedung D.I.I pada jam 13:00 s.d. 14:00 WIB, telah
dilaksanakan seminar proposal skripsi mahasiswa;
Aprilita Selvia NIM. 181320095

dengan judul proposal: Persepsi Masyarakat Terhadap Remaja
Kecanduan Game Free Fire di Desa Lubuk Nambulan
Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat, Sumatera
Selatan

Demikian berita acara ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana
peruntukannya.

Bengkulu, hari dan tanggal sebagaimana tersebut di atas.

DOSEN PENYEMINAR I

Dr. Nelly Martagati M.S.

DOSEN PENYEMINAR II

Arman Tedu

MENGETAHUI

Pt. Kajur Dakwah

Rini Fitriah M.S.
NIP. 1.975103.200604.3001.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Selehbar Kota Bengkulu 36211
Telepon (0736) 51276-51171-51172 Faximile (0736) 51171
Website: www.iainbengkulu.ac.id

DAFTAR HADIR SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Hari/ Tanggal : Rabu/15 Desember 2021
Waktu : 13.00 - 14.00
Tempat : Gedung D8.1
Judul Proposal : Persepsi Masyarakat Terhadap Remaja Kecanduan
Game Free Fire di Desa Lubuk Nambulan, Kecamatan
Kikim Timur, Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan

I. MAHASISWA YANG SEMINAR

No.	NIM	Nama	Tanda Tangan
01	1811320095	Aprilita Selva	

II. DOSEN PENYEMINAR

No.	Penyeminar	Tanda Tangan
01	Dr. Nelly Marhayati, M.Si	1.
02	Airmen Tedy, M.Ag	2.

III. AUDIEN MAHASISWA

No.	Nama	Tanda Tangan
01		1.
02		2.
03		3.
04		4.
05		5.
06		6.
07		7.
08		8.
09		9.
10		10.

Mengetahui,
An. Dekan
Kajur. Dakwah

Rini Fitria, M.Si
NIP. 19751013 200604 2 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Sekebar Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172 Faximile (0736) 51171
Website: www.iainbengkulu.ac.id

Nomor : 326/In.11/F.III/PP.009/12/2021
Lamp : 1 (Satu) Lembar
Perihal : Seminar Proposal Skripsi

10 Desember 2021

Yth. Bapak/Ibu

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan pelaksanaan Seminar Proposal Mahasiswa Jurusan Dakwah Prodi Bimbingan dan Konseling Islam (BKJ), Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, IAIN Bengkulu Tahun Akademik 2021/2022, maka kami memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi penyeminar sebagaimana dimaksud. (Jadwal dan nama mahasiswa terlampir). Demikianlah surat ini dibuat, atas kesediaan dan kehadirannya diucapkan terima kasih.

Pt. Dekan,


Suhirman

**JADWAL SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA JURUSAN DAKWAH PRODI BKI
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH IAIN BENGKULU
TAHUN AKADEMIK 2021/2022
PERIODE DESEMBER 2021**

NO	HARI/TANGGAL	WAKTU	MAHASISWA	JUDUL	PENYEMINAR	TEMPAT
1.	Rabu, 15 Desember 2021	08.00-09.00	Iis Hartati NIM. 1811320001	Prilaku Anak Yang Mempunyai Orang Tua Pekerja Seks (WPS) di Kota Bengkulu	1. Dr. M. Ridho Syahbi, M.Ag 2. Hermi Purnawati, M.Pd, Koms	Gedung D8.1
2.	Rabu, 15 Desember 2021	09.00-10.00	Reste Selviandani NIM. 1811320096	Dampak Psikologis Masyarakat Terhadap Bencana Banjir Langgitan (Studi Kasus di Perumahan Grand Korpi Blok E Kelurahan Benteng, Kota Bengkulu)	1. Jonis Humidar, M.Ag 2. Hermi Purnawati, M.Pd, Koms	Gedung D8.1
3.	Rabu, 15 Desember 2021	10.00-11.00	Nadia Purnama Dewi NIM. 1811320042	Penerimaan Diri Irti Terhadap Poligami di Kelurahan Tanjung Irtin, Kecamatan Kaur Tengah, Kabupaten Kaur	1. Emzinezi, M.Ag 2. Sugeng Segini, S.Psi, MM	Gedung D8.1
4.	Rabu, 15 Desember 2021	11.00-12.00	Apiadi NIM. 1811320091	Konseling Keluarga Dalam Mengatasi Kecelakaan Pada Penderita Kasus <i>Curanoma Mamme</i> di Kecamatan Marga Saki Sebigat, Bengkulu Utara	1. Astuti Kurni, N.Pd, Kone 2. Dilla Asturini, M.Pd	Gedung D8.1
5.	Rabu, 15 Desember 2021	13.00-14.00	Aprilia Selva NIM. 1811320095	Persepsi Masyarakat Terhadap Remaja Kecanduan <i>Cume Free Fire</i> di Desa Lubuk Nambulan, Kecamatan Kilim Timur, Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan	1. Dr. Nelly Marlusari, M.Si 2. Armen Tedy, M.Ag	Gedung D8.1
6.	Rabu, 15 Desember 2021	14.00-15.00	Lia Fitriani NIM. 1811320046	Grief Pada Anak Akibat Kematian Orang Tua (Studi Kasus di Kecamatan Selebur, Kota Bengkulu)	1. Dn. Agustini, M.Ag 2. Tryani Pujiastuti, MA, Si	Gedung D8.1
7.	Rabu, 15 Desember 2021	15.00-16.00	Ardan Putra NIM. 1711320058	Perkawinan Terapi <i>Behavioral</i> Dalam Mengatasi Kebutuhan Berjudi Bagi Remaja (Studi Kasus di Yayasan Al-Ma' un Irtin Irti, Kecamatan Keibuh, Kab. Bengkulu Utara)	1. Emzinezi, M.Ag 2. Tryani Pujiastuti, MA, Si	Gedung D8.1

Bengkulu, 10 Desember 2021
pib. Dekan


Subhyana

HALAMAN PENGESAHAN

Proposal Skripsi berjudul "Persepsi Masyarakat Terhadap Remaja Kecanduan Game Free Fire (Di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan)" yang disusun oleh:

Nama : Aprilita Selvy
NIM : 1811320095

Prodi : Bimbingan dan Konseling Islam

Telah diseminarkan oleh tim penyeminaran Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 15 Desember 2021

Proposal skripsi ini telah diperbaiki sesuai saran-saran tim penyeminaran. Oleh karenanya sudah dapat diusulkan penetapan Surat Keputusan Penunjukan Pembimbing Skripsi.

Bengkulu, 8 Februari 2022

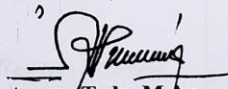
Tim penyeminaran

Penyeminar I



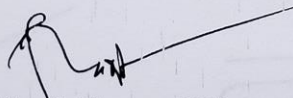
Dr. Nelly Marhayati, M.Si
NIP. 197803082003122003

Penyeminar II



Armen Tedy, M.Ag
NIP. 199103302015031004

Mengetahui
An. Dekan
Ketua Jurusan Dakwah



Wira Hadikusuma, M.Si
NIP. 198601012011011012



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU

FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH

Jl. Raden fatah pagar dewa, telp. (0736)51276, 51771 Fax. (0736)51771. Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Aprilita Selvy
NIM : 1811320095
Jurusan : Dakwah
Program Studi : Bimbingan 'an
Konseling Islam

Pembimbing I : Dr. Nelly Marhayati, M.,Si

Judul Skripsi : Persepsi Masyarakat Terhadap
Remaja Kecanduan Game Free
Fire (di Desa Lubuk Nambulan
Kecamatan Kikim Timur
Kabupaten Lahat Sumatera
Selatan

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Bimbingan I/II	Paraf Pembimbing
1	Kamis/ 24-3-21	- BAB I - BAB II - judul, - Redon wawancara	- Let. Belatung Sperbuki - Redon pitala Sperbuki - judul & rens - Redon wawancara Spart.	
2	Rabu/ 30-3-21	- Redon wawancara	- Perbaikan skripsi smp paby	

Mengetahui,
A.n Dekan
Ketua Jurusan Dakwah

Wira Hadikusuma, M.Si
NIP. 198601012011011012

Bengkulu, 30 Maret2022
Pembimbing I

Dr. Nelly Marhayati, M.,Si
NIP. 197803082003122003



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
Jl. Raden fatah pagar dewa, telp. (0736)51276, 51771 Fax. (0736)51771. Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Aprilita Selvy
NIM : 1811320095
Jurusan : Dakwah
Program Studi : Bimbingan dan
Konseling Islam

Pembimbing II : Armen Tedy, M.Ag

Judul Skripsi : Persepsi Masyarakat Terhadap
Remaja Kecanduan Game
Online (di Desa Lubuk
Nambulan Kecamatan Kikim
Timur Kabupaten Lahat
Sumatera Selatan)

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Bimbingan I/II	Paraf Pembimbing
1.	7/2/2022	Bab I	- Latar belakang Piramida terbelah - RM Subur	
2.	9/2/2022	Bab II - II	- perhalik penulisan - Landasan teori Epe. Gals	
3.	10/2/2022	Bab II - III	- perbaikan susun arakan - Netelebar Kerangka	

Mengetahui,
A.n Dekan
Ketua Jurusan Dakwah

Wira Hadikusuma, M.Si
NIP. 198601012011011012

Bengkulu,.....2022

Pembimbing II

Armen Tedy, M.Ag
NIP. 199103302015031004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pager Uewa Kota Bengkulu
Telepon (0736) 51276-51171-51172 - Faksimili (0736) 51171-51172
Web site: www.uinlasbengkulu.ac.id

SURAT PENUNJUKAN

Nomor : 436 / Un.23/F.III/PP.009/03/2022

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu dengan ini menunjuk dosen:

Nama	: Dr. Nelly Marhayati, M.Si
NIP	: 19780308 200312 2 003
Tugas	: Pembimbing I
Nama	: Armin Tedy, M.Ag
NIP	: 19910330 201503 1 004
Tugas	: Pembimbing II

Bertugas untuk membimbing, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draf skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasah bagi mahasiswa yang namanya tercantum di bawah ini :

Nama	: Aprilita Selva
NIM	: 181 132 0095
Jurusan/Program Studi	: Dakwah/Bimbingan dan Konseling Islam
Judul Skripsi	: Persepsi Masyarakat Terhadap Remaja Kecanduan Game Free Fire (di Desa Lubuk Nambulan, Kecamatan Kikim Timur, kabupaten Lahat Sumatera Selatan)

Demikian surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di: Bengkulu

Dua tanggal : 2 Maret 2022



Tembusan:

1. Wakil Rektor I
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul "Persepsi Masyarakat Terhadap Remaja Kecanduan *Game Online*
(Di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan)"
yang disusun oleh:

Nama : Aprilita Selvy
NIM : 1811320095
Prodi : Bimbingan dan Konseling Islam

Telah disepakati oleh tim pembimbing. Oleh karena itu sudah dapat dinyatakan
sebagai syarat ilmiah untuk diajukan surat izin penelitian.

Bengkulu, Maret 2022

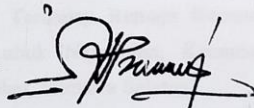
Tim Pembimbing

Pembimbing I



Dr. Nelly Murhayati, M.Si
NIP. 197803082003122003

Pembimbing II

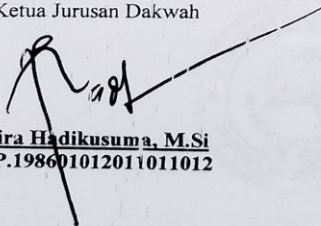


Armen Tedy, M.Ag
NIP. 199103302015031004

Mengetahui,

A.n Dekan FUAD

Ketua Jurusan Dakwah



Wira Hadikusuma, M.Si
NIP. 198601012011011012



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

4 Maret 2022

Nomor : *QZ* /Un.23/F.III/PP.00.3/04/2022
Lamp : 1 Berkas Proposal Skripsi
Perihal : Mohon Izin Penelitian

Yth. Kepala Desa Lubuk Nambulan, Kecamatan Kikim Timur
Kabupaten Lahat, Sumatra Selatan

Dengan Hormat,

Sehubungan akan dilaksanakannya penelitian Skripsi Mahasiswa Strata Satu (S.1) pada Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Tahun Akademik 2021/2022, dengan ini kami mohon kiranya berkenan memberikan izin penelitian kepada saudara:

Nama : Aprilita Selvy
NIM : 1811320095
Jurusan/Program Studi : Dakwah / Bimbingan dan Konseling Islam
Semester : Delapan (VIII)
Waktu Penelitian : Tanggal 5 April s/d 5 Mei 2022
Judul : Persepsi Masyarakat Terhadap Remaja Kecanduan Game Online (Di Desa Lubuk Nambulan, Kecamatan Kikim Timur, Kabupaten Lahat, Sumatra Selatan)
Tempat Penelitian : Desa Lubuk Nambulan, Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat, Sumatra Selatan

Demikian permohonan izin ini kami sampaikan, atas perkenan dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.





PEMERINTAHAN KABUPATEN LAHAT
KECAMATAN KIKIM TIMUR
DESA LUBUK NAMBULAN

Jln Lintas Sumatra Desa Lubuk Nambulan Kode Pos 31458

REKOMENDASI IZIN PENELITIAN

Berdasarkan Surat dari Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu. Fakultas Ushuludin, Adab dan Dakwah. Nomor: 209/Un.23/F.III/PP.00.5/04/2022 Tanggal 5 April 2022 perihal izin penelitian:

Nama /Nim	: Aprilita Selvyia/1811320095
Pekerjaan	: Mahasiswi
Fakultas	: Ushuludin, Adab Dan Dakwah
Judul Penelitian	: Persepsi Masyarakat Terhadap Remaja Kecanduan Game Online (Di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan)
Daerah Penelitian	: Desa Lubuk Nambulan, Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.
Waktu Penelitian	: Tanggal 5 April s/d 5 Mei 2022

Pada prinsipnya Kepala Desa Lubuk Nambulan, Kabupaten Lahat Sumatera Selatan tidak keberatan diadakan penelitian atau kegiatan dimaksud dengan ketentuan:

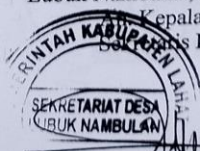
1. Tidak dibenarkan mengadakan kegiatan yang tidak sesuai dengan penelitian yang dimaksud
2. Harus mentaati peraturan dan perundang-undangan yang berlaku
3. Apabila masa berlaku surat izin sudah berakhir sedangkan pelaksanaannya belum selesai harap memperpanjang rekomendasi penelitian
4. Setelah selesai melakukan kegiatan di atas agar melaporkan hasilnya ke kantor desa Lubuk Nambulan
5. Rekomendasi ini akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat ini tidak mentaati ketentuan di atas

Demikian surat rekomendasi ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lubuk Nambulan, 9 April 2022

Kepala Desa

Desa



ERWIN BUDIANSYAH



PEMERINTAHAN KABUPATEN LAHAT
KECAMATAN KIKIM TIMUR

DESA LUBUK NAMBULAN

Jln Lintas Sumatra Desa Lubuk Nambulan Kode Pos 31458

Lubuk Nambulan, 5 Mei 2022

Nomor : 140/143/LBN-KT/2022
Lampiran : -
Perihal : Selesai Izin Penelitian

Sehubungan dengan Surat dari Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu Nomor :209/UN.23/F.III/PP.00.5/04/2022 Tanggal 5 April 2022 Perihal Mahasiswa Yang Telah berakhir Pada Kamis 5 Mei 2022.

Dan Sehubungan dengan telah selesainya pelaksanaan Penelitian Skripsi di Desa Lubuk Nambulan atas nama Aprilita Selvy NIM 1811320095 maka dengan ini pemerintahan Desa Lubuk Nambulan mencabut Izin Penelitian Skripsi UINFAS karena telah selesai dilaksanakan.

Demikianlah izin penelitian ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU**

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu 38211
Telp (0736) 51276, Fax(0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI PLAGIASI SKRIPSI

Bersama ini kami menjelaskan bahwa:

Nama Mahasiswa : Aprilita Selvy

NIM : 1811320095

Jurusan/Prodi : Dakwah/Bimbingan dan Konseling Islam

Angkatan : 2018

Telah melakukan uji plagiasi dengan judul Skripsi:

PERSEPSI MASYARAKAT TERHADAP REMAJA KECANDUAN GAME ONLINE

Disimpulkan dari hasil uji plagiasi tersebut dinyatakan LULUS dengan hasil kesamaan (similarity) 18% pada tanggal 20 Juli tahun 2022 sebagaimana hasil terlampir.

Demikianlah surat keterangan ini agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,

An. Dekan
Wakil Dekan 1 FUAD

Dr. Rahmat Ramdhani, M.Sos.I
NIP 198306122009121006

Bengkulu, 20 Juli 2022

Pelaksana Uji Plagiasi Prodi BKI

Pebri Prandika Putra, M.Hum
NIP 198902032019031003

Persepsi Masyarakat Terhadap Remaja Kecanduan Game Online (Di Desa Lubuk Nambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan)

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.iainengku.ac.id	5%
2	repo.uinsatu.ac.id	2%
3	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II	2%
4	Muhammad Fadhlil Syuaib Intan. "Geologi situs paleolitik das kikim, kabupaten lahat, provinsi sumatra selatan.", KALPATARU, 2018	1%
5	Submitted to Brookdale Community College	1%
6	repository.radenintan.ac.id	<1%
7	repository.uinsu.ac.id	<1%
8	Submitted to Unika Soegijapranata	<1%
9	regional.kompas.com	<1%
10	Submitted to Myongji University Graduate School	<1%
11	etd.iain-padangsidempuan.ac.id	<1%



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU

FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
Jl. Raden Fatah Pagar Dewa, telp. (0736)51276, 51771 Fax. (0736)51771. Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Aprilita Selvy
NIM : 1811320095
Jurusan : Dakwah
Program Studi : Bimbingan dan
Konseling Islam

Pembimbing I : Dr. Nelly Marhayati, M.,Si
Judul Skripsi : Persepsi Masyarakat Terhadap
Remaja Kecanduan Game
Online (di Desa Lubuk
Nambulan Kecamatan Kikim
Timur Kabupaten Lahat
Sumatera Selatan)

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Bimbingan I/II	Paraf Pembimbing
1	Selasa 12-7-2022	- Hasil & Pembahasan - Kesimpulan	- Hasil wawancara dikoding & mem-baca menemukan bentuk dari indikator Persepsi - Pembahasan hasil harus melibatkan apa yg sdh tulis di BAB II - Kesimpulan menjawab rumusan masalah bukan hanya jawaban baik / tak baik	

Mengetahui,
A.n Dekan
Ketua Jurusan Dakwah

Wira Hadikusuma, M.Si
NIP. 198601012011011012

Bengkulu, 12 Juli 2022

Pembimbing I

Dr. Nelly Marhayati, M.Si
NIP. 197803082003122003



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
Jl. Raden fathah pagar dewa, telp. (0736)51276, 51771 Fax. (0736)51771. Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Aprilita Selva
NIM : 1811320095
Jurusan : Dakwah
Program Studi : Bimbingan dan
Konseling Islam

Pembimbing I : Dr. Nelly Marhayati, M.,Si
Judul Skripsi : Persepsi Masyarakat Terhadap
Remaja Kecanduan Game
Online (di Desa Lubuk
Nambulan Kecamatan Kikim
Timur Kabupaten Lahat
Sumatera Selatan)

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Bimbingan VII	Paraf Pembimbing
1	Senin / 10-7-2022	BA B V	Kesimpulan Pendahuluan	
2	Rabu / 20-7-2022	ACC Reribung	Lengkap	

Mengetahui,
A.n Dekan
Ketua Jurusan Dakwah

Wira Hadikusuma, M.Si
NIP. 19860112011011012

Bengkulu, *M.H.* 2022

Pembimbing I

Dr. Nelly Marhayati, M.,Si
NIP. 197803082003122003



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU

FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
Jl. Raden fatah pagar dewa, telp. (0736)51276, 51771 Fax. (0736)51771. Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Aprilita Selvy
NIM : 1811320095
Jurusan : Dakwah
Program Studi : Bimbingan dan
Konseling Islam

Pembimbing II : Armen Tedy, M.Ag

Judul Skripsi : Persepsi Masyarakat Terhadap
Remaja Kecanduan Game
Online (di Desa Lubuk
Nambulan Kecamatan Kikim
Timur Kabupaten Lahat
Sumatera Selatan)

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Bimbingan I/II	Paraf Pembimbing
4.	23/3/2022	Bab II - IV	- penulisan - paragraf - kutipan	
5.	1/4/2022	Bab IV	- Hasil Hunt RM - Analisis bagian	
6.	27/6/2022	Bab IV - V	- perbaikan catatan - simpulan RM	
7.	4/7/2022	Bab V - VI	Ace	

Bengkulu,2022

Pembimbing II

Mengetahui,
A.n Dekan
Ketua Jurusan Dakwah

Wira Hadikusuma, M.Si
NIP. 19860101201101101

Armen Tedy, M.Ag
NIP. 199103302015031004