

## Faktor Pengaruh Game Online Pada Remaja Di Desa Nangahale Kecamatan Talibura, Kabupaten Sikka

**Ingkana, Ilmi Amilia Rahma**

Universitas Muhammadiyah Maumere, Indonesia; [ingkana47@gmail.com](mailto:ingkana47@gmail.com), [amiliarahmailmi@gmail.com](mailto:amiliarahmailmi@gmail.com)

---

**Abstract**

This research was conducted because of problems that occurred among teenagers in Nangahale Village, Kec. Talibura because of online games which make teenagers in Nangahale Village addicted to playing online games. Addiction to online games causes so many negative impacts that it causes harm to teenagers themselves, such as changes in their behavior. This research was conducted to determine the impact of online games towards teenagers in Nangahale Village, Kec. Talibura, the causal factor that makes teenagers in Nangahale Village addicted to online games. The research method used is qualitative. The data sources used are primary and secondary data sources. Primary data sources were obtained from parents, RT heads and children. Secondary data sources were obtained from documents in the form of books, journals and mass media. Data collection techniques were carried out by means of observation, interviews and documentation. The data analysis technique used is data collection, data is collected and sorted, verified and draws conclusions. The results of research regarding the impact of online games on teenagers in Nangahale Village, District. Talibura influences behavioral patterns where teenagers become lazy in interacting with other people and the surrounding environment, and also affects their health due to lack of adequate rest time. Factors that influence Nangahale Village teenagers to become addicted to playing online games, technological developments, and lack of parental supervision. At adolescence, children are very curious/want to do things they have never done. Ways to overcome this include socialization and the need for parental supervision.

---

**Keywords**

Online Games, Teenagers

---

**Corresponding Author**

First name Last name

Affiliation, Country; [e-mail@e-mail.com](mailto:e-mail@e-mail.com)

---

### 1. INTRODUCTION

Perkembangan IPTEK saat ini sangatlah pesat dan begitu cepat. Teknologi-teknologi sekarang begitu canggih dan dengan adanya teknologi seperti saat ini sangat membantu manusia dalam melakukan pekerjaan dan berbagai aktivitas. Sudah begitu banyak situs website, aplikasi, produk dll, yang sudah dihasilkan oleh teknologi saat ini.



© 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC-BY-SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

Diantara beberapa produk teknologi saat ini yang sudah banyak digunakan ialah aplikasi hiburan. Salah satu produk teknologi yang dapat memberikan manfaat hiburan yaitu *game online*. Bermain *game online* saat ini sudah menjadi kebiasaan yang dilakukan oleh kalangan anak muda saat ini. Tidak hanya kalangan anak muda saja tetapi banyak digemari anak-anak kecil maupun dewasa. *Game online* juga paling banyak digunakan oleh anak-anak karena dunia anak identik dengan bermain.

*Game online* hadir pada tahun 1960 dimana komputer digunakan untuk bermain *game* hanya untuk dua orang saja dalam ruangan yang sama. namun pada tahun 1970 muncul jaringan komputer berbasis paket. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan berjenis simulasi perang atau pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang kemudian dikomersialkan. Dari hal tersebut telah menginspirasi *game-game* lain muncul dan berekembang dengan begitu pesat (Berenguel et al., 2023).

Dulu anak-anak hanya bermain permainan tradisional saja seperti, kelereng, lompat karet, layang-layang, congkalak dan sebagainya. Namun dengan seiring perkembangan zaman permainan tradisional sudah jarang dimainkan oleh anak-anak, karena terpengaruh dengan adanya *game online* yang membuat anak-anak kecanduan.

*Game online* juga dapat menimbulkan efek ketagihan yang mengakibatkan anak-anak lebih fokus kepada permainan gamenya saja daripada lingkungan sekitar. Tidak hanya berdampak pada lingkungan sekitar tetapi juga pada kesehatan dan juga tingkah laku dan perkataan.

Menurut Brand, Todhunter & Jervis (2017) menunjukkan bahwa kecanduan game online lebih sering terjadi pada peserta didik dalam (Irawan & Siska W., 2021). Karena peserta didik banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game online dalam kesehariannya. Menurut Young dalam Nikmah (2015), kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan , salah satunya adalah Computer game Addiction (berlebihan bermain game) (Martini et al., n.d.). Selain itu,

seseorang yang memiliki gadget akan mudah terpengaruh oleh game online. Di mana waktu yang seharusnya digunakan untuk bekerja atau pun istirahat, namun cenderung dimanfaatkannya untuk asyik bermain dalam permainan Clash of Clans di gadge (Wahid & Fauzan, 2021). Dari hasil pengamatan dampak *game online* sangat besar bagi kesehatan, karena keseringan bermain *game online* membuat waktu tidur mereka lebih sedikit sehingga menurunnya kondisi kesehatan tubuh. *Game online* juga berpengaruh pada anak-anak untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan keluarga, teman dan lingkungan sekitar. Banyak dijumpai anak-anak ketika bermain *game online* sering mengeluarkan kata-kata yang tidak baik. Sehingga diperlukan upaya untuk mencegah kecanduan bermain *game online* pada *remaja* di Desa Nangahale.

## 2. METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat studi kasus. Hal tersebut dikarenakan studi kasus memberikan deskripsi yang padat dan penting bagi evaluasi penelitian naturalistik, Gubah & Lincoln dalam (Fadli, 2021). Penelitian kualitatif bisa menunjukkan fenomena tingkah laku kehidupan masyarakat, pergerakan sosial dan hubungan kekerabatan data ini dapat diukur menggunakan sensus tetapi dalam analisisnya pada penelitian ini tetap menggunakan analisis deskriptif (Shidiq & Choiri, 2019) dalam (Fadli, 2021). Penelitian dilakukan di Desa Nangahale, Kec. Talibura. Objek yang dijadikan penelitian yaitu anak-anak *remaja*, dan orang tua. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu pengumpulan data, data dikumpulkan dan dipilahkan, diverifikasi dan menarik kesimpulan

## 3. FINDINGS AND DISCUSSION

Berdasarkan penelitian yang di lakukan di Desa Nangahale Kec.Talibura RT.05 RW.01 menurut penuturan ketua RT (Bapak. Hadir) menyatakan bahwa beliau sudah

berupaya untuk memperingati berupa nasehat kepada *remaja* di RT.05 RW.01 untuk tidak terlalu keseringan dalam bermain *game online*. Namun, tidak ada respon dan juga perubahan dari para *remaja*, sebaliknya mereka malah keterusan bermain *game online*.

Pernyataan dari orang tua *remaja* di Desa Nangahale Kec.Talibura sudah beberapa kali melakukan upaya berupa nasehat dan tindakan berupa menyita hp anak-anak. Semenjak mengenal *game online*, anak mereka lebih sering menghabiskan waktu bersama teman-temannya dibandingkan menghabiskan waktu bersama orang tua, oleh karena itu anak-anak di Desa Nangahale jarang merasakan hangatnya kebersamaan dengan orang tua. Anak-anak *remaja* juga mengalami perubahan pada sikapnya yang awalnya bersikap baik kepada orang tua menjadi sebaliknya. mereka agar jera dan tidak berlebihan dalam bermain *game online* dan dapat mengatur waktu istirahat dan pola makan.

## **A. Faktor Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online**

### **1. Perkembangan Teknologi**

Perkembangan teknologi di era globalisasi yang semakin pesat membuat begitu banyaknya perubahan teknologi salah satunya game online (Robbiyanto Noer Syarief et al., 2022). *Remaja* merupakan kalangan yang sering menggunakan media interet khususnya media sosial sebagai sarana untuk mencari jurnal, informasi, hiburan maupun berkomunikasi dengan teman disitus jejaringan sosial (Karakter, 2019). Setiap melihat perkembangan terbaru dari teknologi komunikasi sebagai sebuah kesempatan politik dan ekonomi, kita harus mengabdi secara sangat eksklusif kepada pemerintahan dan perdagangan. Game tentunya tidak lepas dari platform media komunikasi massa, dimana permainan pada platform yang terhubung melalui konsol komputer, maupun seluler dapat terjaring secara luas melalui jaringan online dan bisa menghubungkan kontivitas satu media ke media lainnya (Tayibnapis, 2021). Adanya perkembangan teknologi saat ini yang bisa membuat aplikasi-aplikasi atau fitur-fitur hiburan yang bisa diakses anak remaja saat ini, salah satunya adalah penggunaan *game online*. Dimana anak-anak *remaja* sekarang lebih tertarik pada permainan *game online*.

Di Desa Nangahale saat ini banyak anak remaja tingat SMP lebih menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*, yang dimana jika keseringan bermain *game online* maka akan terjadinya kecanduan pada *game online* itu sendiri. Sehingga bisa menjadi penyebab pada kesehatan tubuh yang berdampak pada sistem metabolisme tubuh, sering merasa lelah, kaku leher, otot. Hal-hal ini disebabkan kurangnya istirahat.

## **2. Kurangnya Pengawasan Orang Tua**

Kurangnya pengawasan orang tua juga sangat berpengaruh pada anak yang sering atau yang sudah kecanduan pada *game online*. Selain itu, bermain game tanpa pengawasan orang tua juga dapat berdampak negatif terhadap anak. Karena tidak semua game aman untuk dimainkan oleh anak. Hal ini dapat kita lihat dari banyaknya game-game yang mulai dilarang untuk dimainkan karena membawa dampak negatif seperti perilaku agresif dan mengikuti hal yang tidak baik pada game tersebut, seperti berkelahi dan sebagainya (Tumanggor, 2018). Yang dimana orang tua tidak mengawasi dan membatasi anak ketika bermain gadget. Dari kurangnya pengawasan orang tua membuat anak-anak lebih sering menghabiskan waktu bermain game dibandingkan belajar, dampak yang sangat fatalnya lagi biasanya mereka meminta dibelikan kuota internet kepada orang tua mereka dengan alasan untuk mengerjakan tugas sekolah yang diberikan oleh guru yang dimana sebenarnya kuota internet yang mereka gunakan lebih banyak untuk bermain game. Sering dijumpai bahwa ketika mereka berkumpul untuk mengerjakan tugas kelompok yang sebenarnya mereka lakukan bukanlah fokus untuk mengerjakan tugas dari guru tersebut melainkan mereka sibuk dengan gadget masing-masing seperti yang laki-laki bermain *game online* dan perempuan bermain sosial media (facebook, instagram dan Whatsapp).

### **B. Dampak Kecanduan Game Online**

Akibatnya *remaja* yang kecanduan *game online* cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan lain, merasa gelisah saat tidak dapat bermain *game online* (Novrialdy, 2019). Kecanduan *game online* di kalangan anak *remaja* di Desa Nanghale Kec, Talibura RT.05 RW.01 saat ini sudah banyak yang mulai kecanduan dalam bermain *game online*. Sesuai dengan penelitian yang di lakukan di Desa Nangahale Kec. Talibura pada tanggal 09 Desember 2023 bahwa *game online* sangat berdampak pada kesehatan mereka, sikap dan tingkah laku.

### **C. Upaya Mengatasi Kecanduan Game Online**

Perlu kita ketahui bahwa *game online* bisa mengakibatkan dampak buruk bagi kita sehingga perlu adanya solusi untuk mencegah kecanduan bermain *game online* yaitu dengan cara:

1. Melakukan sosialisasi

Meningkatnya jumlah *game online* sangat berdampak pesat pada kecanduan game itu sendiri dan kurangnya waktu berinteraksi dengan orang tua serta lingkungan sekitarnya. Maka pentingnya sosialisasi tentang dampak *game online* itu sendiri. Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak kepada anak-anak mengenai dampak negatif dan positif dari *game online* sehingga mereka dapat dengan bijak untuk menggunakan waktunya bermain *game online* dan dapat mendapatkan manfaat positifnya (Wiga, Chintya & Sarmini, 2020). Tujuan sosialisasi pada siswa ini merupakan untuk memberikan pemahaman kepada siswa agar bisa membatasi diri dalam bermain game online di karnakan akan menggagu proses belajar dan pasti akan menurunkan prestasi belajar pada siswa (Andriani & Basri, 2022).

2. Perlunya pengawasan orang tua

Dalam kehidupan anak yang mengalami kecanduan game online membutuhkan perhatian dan peran orang tua sangat penting untuk mengatasi masalah anak. Peran orang tua sejak anak usia dini sangat mempengaruhi perkembangan anak dalam kehidupannya. Menurut (Nurhidayah et al., 2021) pentingnya peran orang tua dalam mengawasi anak dalam bermain gadget di era digital ini agar anak tidak melakukan hal yang seharusnya tidak dilakukan. Remaja saat ini dapat disebut generasi post millenials. Salah satu cirinya yaitu tumbuh dengan teknologi yang sangat mudah untuk diaksesnya, sehingga hal tersebut membuat remaja saat ini dapat juga dikatakan sebagai generasi yang paling memahami teknologi (Adriansyah et al., 2017)

### 3. CONCLUSION

Seiring perkembangan zaman serta berkembangnya teknologi saat ini dapat dimanfaatkan oleh semua orang terutama anak sekolah yang dimana dapat memudahkan mereka dalam bermedia sosial. Teknologi saat ini juga menyediakan berbagai aplikasi salah satunya adalah *game online* yang dapat menghibur anak-anak. Dengan adanya aplikasi *game online* anak *remaja* di Desa Nangahale menjadi kecanduan dan lebih sering menghabiskan aktivitasnya dengan bermain *game online*. Oleh karena itu, perlu adanya upaya dalam mengatasi hal tersebut dan dengan adanya upaya seperti melakukan sosialisasi dan perlu adanya pengawasan orang tua. Semoga dengan adanya upaya ini dapat menyadarkan anak-anak remaja di Desa Nangahale bagaimana dampak *game online* terhadap anak itu sendiri.

### 4. REFERENCES

Andriani, R., & Basri, B. (2022). Sosialisasi Dampak Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa di SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi. *Sasambo: Jurnal Abdimas (JouAndriani, R, and B Basri. "Sosialisasi Dampak Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Di SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi."* Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal ..., 2022. <Https://Journal->

- Center.Litpam.Com/In. [https://journal-center.litpam.com/index.php/Sasambo\\_Abdimas/article/view/678](https://journal-center.litpam.com/index.php/Sasambo_Abdimas/article/view/678)
- Berenguel, A. M., Bentillo, P., & ... (2023). Online Game Addiction: Its Impact on the Learning Behavior of Students. ... *Journal*. <https://thequester.deped-lallonhs.com/index.php/home/article/view/9>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Irawan, S., & Siska W., Di. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19.
- Karakter, D. N. (2019). *Dampak Perkembangan Teknologi Dikalangan Remaja*. 7(2).
- Martini, R., Sriwijaya, P. N., Sueb, M., Padjajaran, U., Hidayat, N., Indonesia, U. P., Fuadah, L., Sriwijaya, U., Widarsono, A., Indonesia, U. P., Tadulako, U., Winarno, W. W., Akuntansi, J., Negeri, P., Akuntansi, J., & Negeri, P. (n.d.). *J r t a*.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Robbiyanto Noer Syarief, Yani, H. T., & Fadila Erida. (2022). (tidak bisa dipakai) Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Influence of Games Online on Changes in Adolescent Behavior. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Influence of Games Online on Changes in Adolescent Behavior*, 1(2), 15. <http://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/klinik/article/view/531/394>
- Tayibnapis, R. G. (2021). Fenomena Game Online Dan Pembaruan Teknologi Komunikasi Sebagai Media Baru. *Jurnal Curere*, 6(11), 32–50.
- Wahid, M., & Fauzan, A. (2021). Game Online Sebagai Pola Perilaku. *Kinesik*, 8(3), 275–283. <https://doi.org/10.22487/ejk.v8i3.225>

