

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bermain merupakan kebutuhan dasar bagi setiap manusia, dengan bermain, seseorang bisa menghilangkan rasa jenuh dan bosannya. Setiap manusia memiliki keinginan untuk bermain. *Game* atau permainan adalah suatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu, sehingga ada yang menang dan kalah. *Game* diciptakan sebagai salah satu sasaran hiburan yang lebih interaktif, dimana sebagai pemain tertarik untuk memecahkan persoalan dalam suatu ruang lingkup tertentu yang terkait dalam peraturan-peraturan yang dibuat untuk mencapai sebuah tujuan (*goal*) (Kustiawan, 2016).

Pada era perkembangan teknologi saat ini, internet telah membawa perubahan berbagai aspek kehidupan masyarakat, salah satunya munculnya *game* digital atau *game online* yang merupakan *game* berbasis jaringan internet dimana pemainnya dapat bermain secara *online* dan dapat diakses oleh banyak orang serta dapat menggunakan komputer, laptop, ponsel *smartphone* dan tablet (Hadisaputra, 2022).

*Game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet. *Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan melalui perangkat jaringan internet. Umumnya permainan yang dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh penyedia jasa layanan *online* dan disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan

penyedia jasa *online* atau yang lebih dikenal dengan warung internet (Rompas, 2023).

*Game online* akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan di mana segala rasa penat dan stres dapat dikurangi dengan bermain *game*. Namun yang terjadi saat ini, *game online* banyak dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan *game online* (Novrialdy, 2019).

*Game online* banyak digemari dikalangan remaja karena permainannya lebih menyenangkan, menantang, gambaran visual lebih menarik, realistis, dan dapat bermain bersama. Namun keseringan bermain *game online* dapat menyebabkan kecanduan pada remaja. Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online* daripada orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru. Kecanduan *game online* pada remaja akan berdampak pada beberapa aspek kehidupan, seperti aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial dan aspek keuangan. Kecanduan *game online* perlu dicegah karena dampaknya akan membuat kehidupan remaja terganggu (Kadir, 2020).

*Game online* digemari dan dimainkan oleh remaja di berbagai daerah di Indonesia seperti di *Gampong* Batuphat Timur Kecamatan Muara Satu Kota Lhokseumawe. Berdasarkan observasi awal peneliti mengamati remaja di *Gampong* Batuphat Timur bermain *game online* menggunakan *handphone android*. Remaja bermain *game online* secara berkelompok dengan berkumpul di salah satu tempat seperti di warung kopi yang memiliki jaringan internet wifi

seperti warung kopi robusta dan warung kopi sadz kofe di Gampong Batuphat Timur. Ketika bermain *game online* remaja saling berbicara satu sama lain, sesekali bersikap marah dan kata-kata kasar pada temannya saat bermain *game online* (Observasi, 2 Juni 2025).

Berdasarkan wawancara awal dengan Geuchik Gampong Batuphat Timur *game online* banyak dimainkan oleh remaja yang masih sekolah SMP dan SMA, atau jenjang usia 13 tahun sampai 18 tahun. Para remaja tersebut sering bermain *game online* di tempat yang ada jaringan internet wifi. Remaja bermain *game online* di pagi hari, sore, bahkan malamnya juga terdapat remaja bermain *game online*. Perilaku remaja bermain *game online* mengganggu masyarakat yang duduk di warung karena suka berteriak, berkata kasar hingga bertengkar dengan sesama temannya. Anak-anak yang kecanduan *game online* yang sering duduk di warung bermain *game online* sebanyak 23 anak dimana 10 diantaranya masih sekolah SMP dan 13 anak sudah sekolah SMA (Wawancara awal, 5 Juni 2025).

Remaja sebelum memiliki *handphone* sering bermain bersama temannya setelah pulang sekolah. Remaja rajin pergi mengaji dan belajar di malam hari. Selain itu, anak patuh pada orang tua, ramah, dan tidak emosional. Namun semenjak sudah mempunyai *handphone android* dan sudah mengenal *game online* remaja semakin lalai karena keseringan menghabiskan waktu bermain *game online* baik siang maupun malam. Remaja sering keluar bersama teman untuk bermain *game online*, dan saat di rumah sering berada di kamar bermain *game online*. Akibat keseringan bermain *game online* anak menjadi malas dan tidak mau membantu orang tua (Wawancara dengan Ibu Maimunah selaku orangtua salah satu remaja yang bermain *game online*, 7 Juni 2025)

Perilaku remaja bermain *game online* mendapatkan respon dari orang tuanya dimana ada orang tua melarang anaknya bermain *game online*. Hal ini dikarenakan perilaku yang ditunjukkan oleh anak yaitu suka menghabiskan waktu bermain *game online* sehingga tidak pernah meluangkan waktu belajar. Bahkan mereka juga tidak mau pergi mengaji saat orang tua menyuruhnya mengaji. Kemudian sikap remaja semenjak bermain *game online* yaitu marah-marah dan bersikap kasar di saat orang tua menghentikannya bermain *game online* (Wawancara dengan Ibu Asiah selaku orangtua salah satu remaja yang bermain *game online*, 10 Juni 2025)

Dampak lainnya dari bermain *game online* pada remaja di Gampong Batuphat Timur yaitu remaja suka meminta uang berlebihan untuk membeli paket internet maupun berkumpul di warung. Di saat orang tua tidak mau memberikan uang dimana remaja suka mengambil uang simpanan orang tua tanpa sepengetahuannya. Kondisi ini menyebabkan orang tua marah dengan sikap anaknya yang demikian karena berkurangnya uang yang dimiliki orang tua menjadi sulit memenuhi kebutuhan sehari-hari (Wawancara dengan Ibu Marlina selaku orangtua salah satu remaja yang bermain *game online*, 14 Juni 2025)

Kondisi ini menyebabkan orang tua melakukan berbagai strategi seperti memberikan nasehat untuk anak, menegur, hingga menyita *handphone*, membatasi memberikan uang jajan. Bahkan orang tua mematikan jaringan wifi di rumahnya agar tidak bisa diakses anaknya bermain *game online*. Hal ini dilakukan orang tua untuk mengurangi kecanduan *game online* pada anaknya. Namun strategi tersebut belum sepenuhnya berhasil karena remaja masih bisa bermain *game online* dengan berkumpul di warung-warung yang ada internet wifi di

gampong tersebut (Wawancara dengan Ibu Badriah selaku orangtua salah satu remaja yang bermain *game online*, 17 Juni 2025)

Berdasarkan permasalahan di atas dimana peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul Hambatan Orang Tua Dalam Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Remaja (Studi Kasus di *Gampong* Batuphat Timur Kecamatan Muara Satu Kota Lhokseumawe)

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Mengapa remaja di *Gampong* Batuphat Timur suka bermain *game online*?
2. Apa saja hambatan dihadapi orang tua dalam mengurangi kecanduan *game online* pada remaja ?

## **1.3 Fokus Penelitian**

Fokus utama pada penelitian ini pada penyebab remaja di *Gampong* Batuphat Timur suka bermain *game online*, serta hambatan dihadapi orang tua dalam mengurangi kecanduan *game online* pada remaja.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui dan memahami penyebab remaja di *Gampong* Batuphat Timur suka bermain *game online*.
2. Untuk mengetahui dan memahami hambatan dihadapi orang tua dalam mengurangi kecanduan *game online* pada remaja.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

- a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian Sosiologi Keluarga dalam mengkaji hambatan orang tua dalam mengurangi kecanduan *game online* pada anaknya, dan dapat memperkaya sumber referensi dan rujukan bagi