

Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan)

Author:

Hadisaputra¹
Andi Asywid Nur²
Sulfiana³

Afiliation:

Universitas
Muhammadiyah
Makassar¹
Universitas Negeri
Makassar²
Muhammadiyah
Makassar³

Corresponding email

hadisaputra@unismuh.
ac.id

Histori Naskah:

Submit: 2022-08-27
Accepted: 2022-08-30
Published: 2022-08-30



*This is an Creative Commons
License This work is licensed
under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial 4.0
International License*

Abstrak:

Ternyata kecanduan game online bukan hanya kecenderungan remaja di kota, melainkan juga sudah mulai merambah ke kalangan remaja di pedesaan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian dilakukan di dua desa, yakni Desa Harapan Kabupaten Selayar, dan Desa Sanrego Kabupaten Bone. Informan penelitian berjumlah 12 orang yang merupakan pelajar SMP dan SMA, orang tua, guru, dan tokoh masyarakat. Teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dan studi dokumen. Hasil penelitian menunjukkan, di Desa Harapan Kabupaten Selayar dan Desa Sanrego Kabupaten Bone, fenomena kecanduan game online berdampak pada perubahan perilaku sosial remaja. Hal itu terlihat pada semakin kurangnya partisipasi remaja dalam membantu orang tua berkebun, maupun semakin berkurangnya minat belajar siswa. Adapula fenomena baru, dimana remaja desa sudah mulai belajar berbisnis secara online (jual beli chip). Ternyata, kecanduan *game online* bukan hanya meresahkan para orang tua dan guru di masyarakat perkotaan. Keresahan tersebut juga sudah mulai dirasakan masyarakat di Kawasan pedesaan Sulawesi Selatan. Kecanduan tersebut berwujud lamanya durasi yang digunakan untuk bermain game online, sementara dampaknya terasa dalam proses pembelajaran di sekolah, interaksi dengan orang tua, hingga potensi dampak sosial.

Kata kunci: Game Online, Perilaku Sosial, Remaja, Pedesaan, Sulawesi Selatan.

Pendahuluan

Ternyata kecanduan game online bukan hanya kecenderungan remaja di kota, melainkan juga sudah mulai merambah ke kalangan remaja di pedesaan. Di Desa Harapan Kabupaten Selayar, dan Desa Sanrego Kabupaten Bone, misalnya, fenomena kecanduan game online terlihat dari kebiasaan para remaja di desa itu yang selalu memegang gawai (gadget) kemana-mana. Aktivitas remaja yang rata-rata masih usia sekolah (SMP/SMA) tersebut dengan bermain game online. Banyak orang tua yang mengeluh bahwa anaknya sudah enggan diajak berkebun/menggarap sawah. Para guru juga mengeluh, karena minimnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran online. Meski demikian, ada fenomena unik, dimana para remaja juga melihat peluang bisnis dalam game online, misalnya dengan menjual chip.

Selama ini, studi tentang remaja yang kecanduan game online dapat dibagi menjadi tiga kategori. Pertama, studi yang melihat fenomena ini dari perspektif psikologi (misalnya Amran dkk, 2020; Damayanti, 2020; Umam dan Muhid, 2020; Hadisaputra, 2022 k; Alam dkk, 2022). Kedua studi yang mengkaji fenomena game online secara Sosiologis (Lihat Trisnani dan Wardani, 2018; Saputra, 2020; Harahap, 2021). Ketiga, studi yang mengkaji fenomena game online di kalangan remaja perkotaan (Lihat Rahayuningrum, 2019; Putra dan Atnan, 2020; Nur Kurniawan dkk, 2021). Namun penulis melihat, bahwa dari beberapa kategori

tersebut, belum mencakup studi tentang fenomena remaja yang kecanduan game online di masyarakat pedesaan. Pendekatan yang digunakan pun, belum ada yang menjembatani pendekatan psikologis dan sosiologis dalam kajian yang sama.

Artikel ini bertujuan untuk melengkapi kekurangan dari studi yang ada, dengan berupaya memotret dampak game online terhadap perubahan perilaku sosial remaja di pedesaan, yang memadukan pendekatan Psikologi dan Sosiologi. Tulisan ini berupaya menunjukkan fenomena game online yang sudah mulai merambah ke wilayah pedesaan. Selain itu, artikel ini berupaya menganalisis faktor/kondisi yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online di kalangan remaja pedesaan. Tulisan ini juga ingin melihat langkah yang diambil oleh orang tua, guru dan masyarakat di Desa Harapan Kabupaten Selayar, dan Desa Sanrego Kabupaten Bone dalam mengatasi kecanduan game online di kalangan remaja desa tersebut.

Studi Literatur

Kecanduan Game Online

Terdapat perbedaan definisi *game online*: Pertama, Rupita Wulan menulis dalam jurnal Psikologi UBD Palembang: “*Game online* adalah game yang bisa digunakan oleh banyak pemain, dimana mesin yang digunakan pemain terhubung melalui internet” (Wulan, 2016). Kedua, menurut Chandra Zebah Aji, *game online* adalah suatu bentuk permainan yang terhubung melalui jaringan internet. Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online dapat dimainkan di komputer, laptop dan perangkat lainnya selama gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet (Zebeh, 2012). Ketiga, menurut Young, *game online* merupakan permainan yang dimainkan secara online melalui internet (Young, 2016).

Dengan melihat berbagai definisi game online maka dapat dipahami bahwa *game online* adalah 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. Dalam game online, game online memiliki cerita dan tantangan yang sangat menarik untuk dinikmati para pemainnya, melibatkan emosi, dan juga suka terlibat langsung dalam game online ini. Hal itu dapat memiliki efek adiktif.

WHO (2018) mendefinisikan kecanduan game online sebagai gangguan mental yang termasuk dalam *International Classification of Diseases (ICD-11)*. Hal ini ditandai dengan kontrol yang buruk atas game, dimana game diberi prioritas lebih tinggi daripada aktivitas lainnya. Perilaku ini terus berlanjut meskipun memiliki konsekuensi negatif baginya. Sebuah studi menunjukkan bahwa kecanduan game online lebih sering terjadi pada remaja (Brand, Todhunter, & Jervis, 2017).

Perilaku Sosial Remaja

Hurlock (2003:261) berpendapat bahwa perilaku sosial menunjukkan kemampuan untuk menjadi pribadi yang bersifat sosial. Selanjutnya, perilaku sosial adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku umum yang ditunjukkan oleh individu dalam masyarakat, yang pada dasarnya sebagai tanggapan terhadap apa yang dianggap dapat diterima atau tidak dapat diterima oleh kelompok sebaya seseorang.

Perilaku tersebut ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap, keyakinan, ingatan, atau rasa hormat terhadap orang lain. Perilaku sosial adalah kegiatan fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka pemenuhan diri sendiri atau orang lain sesuai dengan tuntutan sosial (Hurlock, 2003:262).

Secara etimologis, perilaku berarti bagaimana melakukan atau melaksanakan sesuatu menurut kodratnya yang pantas bagi manusia. Secara sosial berarti segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat. Secara terminologis, istilah tersebut diartikan: Perilaku sosial adalah aktivitas fisik dan psikis seseorang

terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memuaskan kebutuhannya sendiri atau orang lain sesuai dengan tuntutan sosial (Hurlock, 2003:264) .

Perilaku juga sering disebut moralitas atau akhlak. Moralitas adalah perilaku yang sesuai dengan standar (nilai-nilai) masyarakat, yang timbul dari hati dan bukan dari paksaan dari luar, yang juga disertai dengan rasa tanggung jawab atas perilaku atau tindakan tersebut (Drajat, 2005: 89).).

Merujuk pengertian dari para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial seseorang merupakan sifat yang relatif untuk menanggapi orang lain dengan cara yang berbeda-beda. Misalnya ketika melakukan kerjasama, ada orang yang melakukannya di atas kepentingan pribadi, ada orang yang malas, tidak sabar dan hanya ingin mendapatkan keuntungan sendiri.

Istilah remaja merupakan terjemahan dari kata '*adolescence*'. Kata itu bersumber dari kata latin *adolescere*, kata bendanya *adolescentia* yang artinya remaja) yang berarti "tumbuh" atau "tumbuh menjadi dewasa". Menurut definisi Organisasi Dunia (WHO), remaja (*adolescence*) adalah mereka yang berusia 10-19 tahun. Sementara PBB menyebut anak muda (*youth*) untuk usia 15-24 tahun. Ini kemudian disatukan dalam terminologi kaum muda (*young people*) yang mencakup usia 10-24 tahun (Prihartini & Rosidah, 2020)

Adapun ciri-ciri yang menonjol dari remaja adalah: 1) Memiliki keadaan emosi yang labil, 2) Timbulnya sikap menantang dan menentang orang lain. Hal itu dilakukan sebagai wujud remaja ingin merenggangkan hubungan maupun ikatan dengan Orangtuanya; 3) Memiliki sikap untuk mengeksplorasi atau keinginan untuk menjelajahi lingkungan alam sekitar; 4) Memiliki banyak fantasi, khayalan, dan bualan; 5. Remaja cenderung untuk membentuk suatu kelompok Menurut (Gunarsa dan Gunarsa, 1995). Sosiolog Soekanto (1998), secara khusus memberikan ulasan tentang perbedaan remaja kota dan desa. Menurutnya, kehidupan keagamaan remaja desa cenderung lebih kuat dibandingkan dengan remaja kota. Hal ini disebabkan oleh kehidupan masyarakat desa yang cenderung ke arah agama (*religious trend*).

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Pendekatan ini dipilih karena peneliti berupaya mengungkap 'isi kepala' para pemain *game online* di kalangan remaja, khususnya pelajar SMP dan SMA. Penelitian ini dilakukan di Desa Sanrego Kabupaten Bone dan Desa Harapan Kabupaten Selayar. Desa Sanrego merepresentasikan desa yang berada di daerah pegunungan, dimana latar belakang profesi penduduknya sebagian besar merupakan petani. Desa lainnya yakni desa Harapan, terletak di kawasan pesisir. Sumber mata pencaharian utama masyarakatnya adalah sebagai nelayan. Kedua desa ini setidaknya dapat merepresentasi dua karakteristik utama desa di Sulawesi Selatan. Penelitian ini dilakukan selama dua bulan, yakni pada bulan Agustus – September tahun 2021.

Informan dalam penelitian ini dipilih dengan pendekatan *purposive sampling*. Jumlah informan sebanyak 12 orang, yang terdiri dari tiga orang informan kunci, yang merupakan tokoh masyarakat di desa Sanrego Bone dan Desa Harapan Selayar. Selain itu, ada empat orang Informan utama, yakni siswa SMP dan SMA (usia 12-18 tahun) yang sering bermain game online. Sementara informan pendukung sebanyak lima orang, yang merupakan orang tua dan guru.

Penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan studi dokumen. Observasi dilakukan di tempat yang sering digunakan remaja desa bermain game online, antara lain di rumah, sekolah, hingga ke alun-alun (lapangan) desa. Observasi juga dilakukan di Kebun/Sawah dan dermaga pada hari libur, untuk melihat keterlibatan remaja desa membantu pekerjaan orang tuanya.

Wawancara dilakukan untuk menggali wujud fenomena kecanduan game online di kalangan remaja Desa Sanrego dan Desa Harapan, menganalisis faktor penyebab terjadinya kecanduan game online di kalangan

remaja desa, serta menguraikan langkah yang diambil oleh orang tua dan guru dalam mengatasi kecanduan game online di kalangan remaja desa.

Studi dokumen dilakukan dengan melihat dokumen sekunder yang dimiliki Pemerintah Desa, ataupun data yang dimiliki pihak sekolah, khususnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran online selama masa pandemic COVID-19.

Teknik analisa data yang digunakan terdiri dari enam langkah, yaitu 1) mentranskrip data; 2) membaca berulang-ulang data; 3) mengorganisasi data; 4) mengategorisasi data; 5) mencari data yang sama, 6) menentukan tema-tema data.

Hasil

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti menemukan bahwa fenomena maraknya penggunaan game online di kalangan remaja Desa Sanrego Kabupaten Bone, dan Desa Harapan Kabupaten Selayar, dapat dilihat pada data berikut:

Fenomena

No	Alasan Main Game Online	Sudah Berapa Lama	Berapa Jam Per Hari	Lokasi Tempat Main Game
1	<i>Nyaman sukku ka surangki urang-urang injo</i> Pastinya merasa bahagia, apalgi bermain bersama teman-teman (Wawancara, Arfan Siswa Kelas VII SMPN 3 Selayar)	<i>Ampa nakke pertma injo hattungku SD, tapi ampa game inni smp a karena ma surang uarang-urangku, Halid, Adi surang Agus</i> Waktu pertama kali main game sudah dimulai pada saat SD, akan tetapi dalam permainan game seperti Free Fire lebih sering dilakukan waktu SMP karena sudah banyak teman untuk main bareng, seperti, Halid, Adi dengan Agus (Wawancara, Arfan Siswa Kelas VII SMPN 3 Selayar)	<i>Lohe, 10-15 Jam dalam sehari, pagi siang mlm juama nakke</i> sudah banyak kali, mungkin 10-15 jam dalam sehari, mulai dari pagi, siang dan malam (Wawancara, Arfan Siswa Kelas VII SMPN 3 Selayar)	<i>Lohe, simpole ri ampi masigi, rahangan poong pao, saponna agus, dan balloangki ri ampi lapangan ka rie rinjo alfamart</i> Banyak tempat, seperti didekat mesjid, di bawah pohon mangga, rumahnya Agus dan tempat game favorit kami yaitu di dekat lapangan Pemuda Galung karena berdekatan dengan Alfamart (Wawancara, Arfan Siswa Kelas VII SMPN 3 Selayar)
2	<i>Hiburan limbo, ka tidek ri bua selain gameki inni dan geleki pusing</i>	<i>Battu ri hattungku SMP ampa nakke limbo, nakke tonjuang a pilajara</i>	<i>Gassing limbo, banyak kali, kusakring pagi siang malam juamo limbo</i>	<i>Ri lapangan ja gassing tapi biasa rakrakangna saponna Dg. Gassing</i>

	Dalam bermain game, itu sudah menjadi hiburan karena sudah tidak ada pekerjaan yang lain selain main game di tambah lagi sebagai penghilang pusing (Wawancara, Halik Siswa Kelas XI SMAN 3 Selayar)	<i>ka ku janjangi urang-urang injo</i> Mulai main game sejak SMP dan dalam hal bermain game saya belajar sendiri tanpa bantuan orang lain atau teman-teman (Wawancara, Halik Siswa Kelas XI SMAN 3 Selayar)	Sering dan sudah banyak kali, main game biasa pagi, siang dan malam (Wawancara, Halik Siswa Kelas XI SMAN 3 Selayar)	Lebih sering bermain game di dekat lapangan dan kadang di depan rumah Dg. Gassing (Wawancara, Halik Siswa Kelas XI SMAN 3 Selayar)
		sejak kelas 2 smp dan tahu dari teman-temannya (Wawancara Hj Suri sebagai Orang Tua di Desa Sanrego Kabupaten Bone)	6 jam perhari (Wawancara Hj Suri sebagai Orang Tua di Desa Sanrego Kabupaten Bone)	
	Seru, dan menarik apalagi kalau main bareng (mabar). Kalau mabar biasa pertandinganki surang urang-urang injo dan biasa yang kalah pasti na traktirki Dalam bermain game, pasti yang dirasakan adalah seru dan menarik, apalagi kalau pertandingan persahabatan dan main bareng teman, pastinya sebelum bertanding harus membuat peraturan terlebih dahulu bahwa yang kalah harus mentraktir yang menang (Wawancara, Muhammad Sahrul Siswa Kelas XI SMAN 3 Selayar)	<i>Pertama game injo ri hattunna juapa ri daeng saling (playstation 2) game perang-perang, tapi ampa inni free fire ku karenai ka ri hp mki dan amp aps tidek mo tukarena</i> Pertama kali mengenal game dan bermain yaitu game Playstation 2 seperti game perang-perang, akan tetapi untuk saat ini lebih gemar bermain free fire karena hanya bermodal hp saja dan lagi pula Playstation 2 sudah tidak ada yang bermain	<i>Ampa nakke, ngesala, siang, malam ja, ngesala sekita ampa ambaung ma tinro biasa game a rolo maing injo ku bantu ammakku biasa barrasa, surang malam mabar a surang urang-urang injo rinni</i> Kalau saya bermain game setiap pagi dan siang bahkan pula malam, kalau pagi pada saat bangun tidur saya bermain game terlebih dahulu, setelah itu baru membantu pekerjaan orang tua seperti menyapu (Wawancara, Muhammad Sahrul Siswa Kelas XI SMAN 3 Selayar)	

		(Wawancara, Muhammad Sahrul Siswa Kelas XI SMAN 3 Selayar)		
--	--	--	--	--

Dampak Game Online

Dampak itu terlihat pada tiga fenomena, Pertama, remaja desa sudah mulai agak malas mengikuti proses belajar yang dilakukan secara daring; Kedua, remaja desa sudah mulai enggan membantu orang tua mengerjakan pekerjaan di rumah atau di kebun/ sawah; Ketiga, remaja desa sudah mulai mengenal transaksi jual beli chip. Ketiga dampak tersebut dapat dilihat pada tabel pernyataan informan sebagai berikut:

No.	Malas Mengikuti Pelajaran	Malas Membantu Orang Tua	Terlibat Transaksi Jual Beli Chip
1.	Yang tidak rajin masuk kelas online ada yang mengisi aktifitasnya dengan hanya bermain game dan ada yang tidak mengikuti kelas Krn data mereka habis” (Wawancara guru, Ahmad Syawuri, Selayar, 4 September 2021)	Kalau menurut saya itu sudah tidak wajar, karena banyak ini anak-anak main game terus dia kerjakan kayak lupa waktu begitu. Anak-anak sekarang tidak seperti anak-anak yang dulu waktu di masaku toh. Karena anak-anak ini main game terus mereka kerja, kalau kami dulu sering itu membantu orang tua, seperti meppe (memecahkan) kenari” (Wawancara Sekdes Desa Harapan, 6 September 2021 di Selayar)	“banyak anak yg sekarang ini menjadi lebih kasar terhadap orang tua hanya karena tdk diberi uang yang pada kenyataannya hanya untuk membeli chip. Ini juga termasuk dampak yang paling sering terjadi, jual beli chip juga termasuk meresahkan bagi orang tua” (Wawancara, Sekdes Sanrego Bone.... 2021)
2.	“Ikut kelas sambil bermain game, karena itu siswa itu ketika sudah melakukan absen kebanyakan tidak memperhatikan pelajaran yang diberikan dan mereka lebih mementingkan gamenya itu” (Wawancara, guru, Muhammad Rauf Nur Selayar, 31 Agustus 2021)	lebih banyak dampak buruknya karena anak anak lebih banyak bermain dari pada belajar. Anak2 juga sudah mulai kehilangan sopan santun dan akhlak mereka khususnya terhadap org lain, seperti contohnya anak2 kadang tdk LG mendengar kata org lain saat diajak bicara dikarenakan sibuk bermain game online (Wawancara, Firsan Kepala Dusun, Desa Harapan, 6 September 2021 di Selayar)	Karna dalam game online saya bisa mendapatkan uang dengan menjual atau membeki chip (Awal SMA Parigi)
3	“Tidak, tetapi sebagian besar siswa selalu bermain game injo kalau ku lihat biasa main game malam biasa sampai subuh juga, bahkan juga ada sempat-sempatnya siswa yang berhenti	Memprihatinkan karena sdh berdampak pada pribadi dan akhlak anak2. Sudah berdampak pada pendidikan yg	Ya sangat berpotensi, banyak anak yg sekarang ini menjadi lebih kasar terhadap orang tua hanya karena tdk diberi uang

	sekolah karena main game online ji. Siswa itu sempat tidak pernah keluar rumah dan juga jarang keluar dari kamarnya gara-gara game online ji itu nah, tapi itu siswa ku hanya satu orang dan baginya itu sudah menjadi rutinitas di banding pelajarannya yg disekolah” (Wawancara, Guru Muhammad Rauf Nur 31 Agustus 2021)	tentunya tidak baik untuk masa depan bangsa kita. (Wawancara, Firsan Kepala Dusun, Desa Harapan, 6 September 2021 di Selayar)	yang pada kenyataannya hanya untuk membeli chip. (Wawancara, Firsan Kepala Dusun, Desa Harapan, 6 September 2021 di Selayar)
4.	“Dalam hal ini ada dua versi yang mereka selalu ikut absen dalam kelas saya tetapi ketika saya berikan tugas untuk tell time maka bereka hanya beberapa yang menjawab pertanyaan namun yang sebagian siswa tidak merespon kemungkinan mereka sambil bermain online dalam perkara pembelajaran daring” (Wawancara, Guru Ahmad Syawuri, 4 September 2021)	Banyak sekali dampaknya yaitu bikin begadang, dapat merusak mata, dan ini yang paling bahaya yaitu kecanduan. nah disini juga termasuk dampak yang paling sering terjadi dan permainan skuter atau jual beli chip juga termasuk meresahkan bagi orang tua.	Iya, karena a tongi , pertama a malli injo ri tasrum 25 rb, tapi kalah juaki, ampa sedekah biasa ri putara biasa naik i Iya, saya juga bermain chip, kalau chip saya habis pastinya sering beli di Tasrum yang harga RP 25.000 akan tetapi sering kalah setelah itu, saya main yang menggunakan sedakah dan akhirnya menang (Wawancara, Muhammad Sahrul Siswa Kelas XI SMAN 3 Selayar)
4.	“sebenarnya game online kita sudah himbau beberapa kali ke anak remaja untuk mengurangi bermain game online karena game online ini bisa membuat pemain begadang dan tugasnya terbengkalai karena lebih mementingkan gamenya dibanding pelajarannya. Seandainya game tersebut bisa dihapus ya dihapus saja karena hanya membuat remaja tidak fokus pada pelajaran atau sekolahnya” (Wawancara, A. Alwi Sekdes Desa Sarego Kabupaten Bone)	<i>Nakke geleja minang ku bantu, nganre pa na surang a ammakku, lebih gassing ja lampa game</i> Saya tidak pernah membantu orang tua, kadang saya ketemu orang tua kalau makan malam setelah itu keluar sama teman-teman untuk bermain game (Wawancara, Arfan Siswa Kelas VII SMPN 3 Selayar)	<i>Game a limbo, tapi biasa balu a nakke ampa malli chip sanngi sumbangan jua limbo 200 m</i> Iya bermain game yang pake chip “Higgs Domino” akan tetapi saya tidak pernah beli chip karena mengandalkan sumbangan dari teman-teman dan kadang gratisannya, tapi kalau menjual saya sering (Wawancara, Halik Siswa Kelas XI SMAN 3 Selayar)
5.	Biasa bolos ja, surang urang-urangku karna Biasa gelei ku jama, ka lohena tugas Iya, kalau tugas tidak selesai pasti saya bolos sama teman-		

	teman (Wawancara, Arfan Siswa Kelas VII SMPN 3 Selayar)		
6	Kebanyakan anak, baik laki-laki maupun perempuan, sering tak kenal waktu dalam bermain video game. Kalau sudah asyik bermain di depan layar televisi atau komputer, anak bisa jadi lupa makan, mandi, atau mengerjakan tugas-tugas sekolahnya. (Wawancara guru, Hasra Selpiani Rahayu, Selayar, 4 September 2021)		
7.	Selama masa pandemi siswa kebanyakan tidak mengikuti pelajaran dengan alasan tidak ada kuota internet dan ada pula yang memang tidak ada informasi. (Wawancara guru, Hasra Selpiani Rahayu, Selayar, 4 September 2021)		
8.	Selama masa pandemi dan sekolah menjalankan belajar online siswa menjadi tambah malas mengikuti pelajaran dan walaupun ikut belajar biasanya siswa tidak konsen dan kebanyakan tidak menyimak pelajaran. (Wawancara guru, Hasra Selpiani Rahayu, Selayar, 4 September 2021)		

Strategi Mengatasi

Langkah yang dilakukan orang tua, guru, dan pemerintah/masyarakat desa

No	Langkah Guru	Langkah Pemerintah/ Masyarakat
1.	Iyah pernah, sebagai tenaga pendidik saya selalu menasehati siswa agar tidak terlalu kecanduan dalam bermain game karena dapat mengakibatkan konsentrasi anak menurun dan anak menjadi gagal fokus dalam mengikuti pelajaran. (Wawancara guru, Hasra Selpiani Rahayu, Selayar, 4 September 2021)	sebenarnya game online kita sudah himbau beberapa kali ke anak remaja untuk mengurangi bermain game online karena game online ini bisa membuat pemain begadang dan tugasnya terbengkalai karena lebih mementingkan gamenya dibanding pelajarannya. Seandainya game tersebut bisa dihapus

		ya dihapus saja karena hanya membuat remaja tidak fokus pada pelajaran atau sekolahnya (Wawancara, A. Alwi, Sekdes Desa Sarego, Kabupaten Bone)
2.	Pernah karena dalam pendekatan terhadap siswa saya memberikan stimulus agar mereka lebih cenderung membuka buku atau pengetahuan melalui sosial media mereka sehingga tidak terarah kepada hal hal yang merugikan mereka (Wawancara, Guru Ahmad Syawuri, 4 September 2021)	

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa maraknya *game online* bukan lagi fenomena remaja perkotaan, melainkan juga di remaja pedesaan. Dampaknya pun tidak jauh beda dengan yang menjadi keresahan orang tua dan guru di perkotaan, seperti malas belajar, malas bekerja, dan menjurus pada perjudian.

Hasil penelitian ini membenarkan temuan Ghuman & Griffiths (2012) yang menjelaskan bahwa terdapat masalah yang timbul dari aktivitas *game online* yang berlebihan, antara lain kurangnya kepedulian terhadap aktivitas sosial, hilangnya kontrol terhadap waktu, penurunan kinerja akademik, hubungan sosial, keuangan, kesehatan, dan fungsi kehidupan penting lainnya. Bahaya utama yang ditimbulkan oleh kecanduan *game online* adalah investasi waktu yang berlebihan dalam bermain *game* (Baggio et al., 2016). Pemakaian waktu yang berlebihan untuk bermain *game online* mengganggu kehidupan sehari-hari. Gangguan ini terutama mengubah prioritas remaja, yang diterjemahkan menjadi minat yang sangat rendah dalam segala hal yang tidak terkait dengan *game online* (King & Delfabbro, 2018). Remaja yang kecanduan *game online* semakin tidak mampu mengatur waktu bermain *game*. Akibatnya, remaja menjadi abai terhadap dunia nyata dan peran di dalamnya, seperti belajar dan membantu orang tua.

Fenomena kecanduan *game online*, juga dapat ditinjau dari salah satu teori Sosiologi, yakni Behaviorisme. Pendekatan behaviorisme telah dikenal dalam ilmu-ilmu sosial sejak lama, khususnya psikologi. Kebangkitannya di semua cabang ilmu sosial di zaman modern ditemukan dalam karya-karya B. F. Skinner, yang juga merupakan pemimpin paradigma ini. Melalui karyanya, Skinner berusaha menerjemahkan prinsip-prinsip psikologis behaviorisme ke dalam sosiologi. Teori, ide, dan praktiknya memainkan peran penting dalam perkembangan sosiologi perilaku (Mustaqim, 2016).

Menurut Skinner (dalam Mustaqim, 2016), respons muncul karena adanya penguatan. Pengetahuan yang terbentuk melalui ikatan stimulus respons akan semakin kuat bila diberi penguatan. Skinner membagi penguatan ini menjadi dua, yakni penguatan positif dan penguatan negatif. Penguatan tersebut akan berlangsung stabil dan menghasilkan perilaku yang tetap. Asumsi dasar teori ini yaitu: *Pertama, Behavior is lawful* (perilaku memiliki hukum tertentu); *Kedua, Behavior can be predicted* (perilaku dapat diramalkan); dan *Ketiga, Behavior can be controlled* (perilaku dapat dikontrol). Menurut Skinner, unsur yang terpenting dalam belajar adalah adanya penguatan (*reinforcement*) dan hukuman (*punishment*). Penguatan (*reinforcement*) adalah konsekuensi yang meningkatkan probabilitas bahwa suatu perilaku akan terjadi. Sebaliknya, hukuman (*punishment*) adalah konsekuensi yang menurunkan probabilitas terjadinya suatu perilaku. Penguatan boleh jadi kompleks. Penguatan berarti memperkuat. Skinner membagi penguatan ini menjadi dua bagian, yakni penguatan positif dan penguatan negatif (Mustaqim, 2016).

Dalam tinjauan teori behaviorisme, fenomena kecanduan game online bermula dari stimulus yang diterima oleh individu dari lingkungan terdekatnya. Mulai dari keluarga, teman bergaul hingga lingkungan sekolah. Seorang remaja yang memiliki lingkaran pertemanan pemain game online, memiliki kecenderungan untuk bermain game online juga sangat besar. Hal inilah yang menjadi pintu masuk siswa tersebut kecanduan game online, karena mengimitasi dan belajar dari lingkungan pergaulannya.

Merujuk pada teori tersebut, salah satu jalan untuk memutus mata rantai kecanduan game online yakni dengan mendorong adanya sanksi lingkungan bagi pecandu game online. Dengan kata lain, menciptakan lingkungan yang ‘memaksakan’ pentingnya interaksi sosial, dengan mengurangi waktu luang memegang gawai semata.

Hal yang paling penting adalah peran dari kedua orang tua. Sebaiknya para orang tua bertindak tegas terhadap anak-anaknya dengan lebih jeli lagi dalam mengawasi segala kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak mereka yang berhubungan dengan gawai, tidak sembarang memberikan uang, membatasi waktu bermain, dan menjalin komunikasi yang baik dengan anak. Memberikan pemahaman mengenai dampak buruk adanya game online dan melakukan metode pembelajaran yang menarik juga dapat dilakukan oleh guru di sekolah. Selain orang tua dan guru, sebaiknya pengurus Desa Harapan dan Desa Sanrego juga memberlakukan aturan jam malam bagi para remaja, mengadakan kegiatan positif, dan memberikan edukasi yang menarik dan tidak cepat menimbulkan rasa bosan pada remaja.

Kesimpulan

Ternyata, fenomena game online bukan hanya meresahkan para orang tua dan guru di masyarakat perkotaan. Keresahan tersebut juga sudah mulai dirasakan masyarakat di Kawasan pedesaan Sulawesi Selatan. Kecanduan tersebut berwujud lamanya durasi yang digunakan untuk bermain game online, sementara dampaknya terasa dalam proses pembelajaran di sekolah, interaksi dengan orang tua, hingga potensi dampak sosial. Keterbatasan artikel ini, karena lokasi penelitian ini masih terbatas pada dua desa, meskipun sedapat mungkin telah mempertimbangkan keunikan karakteristiknya.

Referensi

- Alam, L. N., Dirgayunita, A., & Dheasari, A. E. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Pada Moralitas Anak -Anak Di Desa Gunggungan Kidul Kabupaten Probolinggo. *Research & Learning in Primary Education*.
- Amran, A., Marheni, E., Sin, T. H., & Yenes, R. (2020). *Kecanduan Game Online Mobile Legends dan Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar*. 2, 13.
- Baggio, S., Dupuis, M., Studer, J., Spilka, S., Daeppen, J. B., Simon, O., ... Gmel, G. (2016). Reframing video gaming and internet use addiction: Empirical cross-national comparison of heavy use over time and addiction scales among young users. *Addiction*, 111(3), 513–522. doi: 10.1111/add.13192
- Brand, J. E., Todhunter, S., & Jervis, J. (2017). Digital Australia 2018 (DA18). <http://www.igea.net/wp-content/uploads/2017/07/Digital-Australia-2018-DA18-Final-1.pdf>
- Damayanti, E., Ahmad, A., dan Bara, Ardias. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak* Vol. 4 No. 1, Juli 2020, hal. 1-22. (<http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/martabat/article/view/2948>, diakses 23 Agustus 2022).

- Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play and social interactions among players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13–29.
- Hadisaputra. (2022). Strategi Pemanfaatan Game Online dalam Mendidik Anak Usia Dini. Nanae: *Journal of Early Childhood Education*, Vol 5 (1) 2022. (<https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/nanae/article/view/26721>, diakses 23 Agustus 2022).
- Harahap, N. K. (2021). Dampak Higgs Domino Island dalam Masyarakat (Kajian Dengan Perspektif Sosiologi Hukum). *Tazkir : Jurnal Penelitian Ilmu-ilmu Sosial dan Keislaman*, 7(2), 257–276. <https://doi.org/10.24952/tazkir.v7i2.4739>
- Hurlock, Elizabeth B. (2003). *Psikologi Perkembangan*. (Jakarta: Erlangga).
- K. S. Young, “Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents,” *The American Journal of Family Therapy* 37, no. 5 (2009):85, diakses 9 September 2016, <http://dx.doi.org/10.1080/01926180902942191>
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). *Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment and prevention*. New York: Academic Press
- Mustaqim. (2016). Paradigma Perilaku Sosial Dengan Pendekatan Behavioristik (Telaah Atas Teori Burrhusm Frederic Skinner), *Al-Mabsut: Jurnal Studi Islam dan Sosial* <https://ejournal.iaingawi.ac.id/index.php/almabsut/article/view/153>
- Nur Kurniawan, R., Wijaya, I., & Yani, A. (2021). Konstruksi Sosial Remaja Pecandu Game Online di Kota Makassar. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, 4(1), 110–115. <https://doi.org/10.56338/mppki.v4i1.1395>
- Prihartini, A. R., & Rosidah. (2020). FaktorFaktor Yang Mempengaruhi Pernikahan Usia Muda Di Desa Gunung Sembung Kecamatan Pagaden Kabupaten Subang. *Jurnal Health Sains*, 1(2), 32–38. <http://jurnal.healthsains.co.id/index.php/jhs/article/view/17>
- Putra, M. F. B., Atnan, N., & Ip, S. (2020). *Analysis Of Communication Behavior Of The Online Player Mobile Legends Game Online: Bang Bang*.
- Rahayuningrum, D. C., Putit, Z., & Erwina, I. (2019). Hubungan Motivasi Bermain Game Online Dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Dengan Adiksi Game Online Pada Remaja di SMPN Kota Padang. *Jurnal Kesehatan Medika Saintika*, 10(1), 115. <https://doi.org/10.30633/jkms.v10i1.315>
- Saputra, R. A. D. (2021). Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online di Desa Singosaren. *Rosyada: Islamic Guidance and Counseling*, 2(2), 113–120. <https://doi.org/10.21154/rosyada.v2i2.3536>.
- Soekanto, Soerjono. (1998). *Sosiologi Penyimpangan* (Jakarta: Rajawali).
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Anak Peer Conselor Role To Decrease Online Game Addiction In Child.
- Umam, K., & Muhid, A. (2021). Sisi Negatif Game Online Perspektif Islam dan Psikologi Islam. *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi*, 5(2), 153. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7071>
- World Health Organization. (2018). Gaming disorder. Diakses 7 September 2019, dari <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>

Wulan, R. (2016) “Hubungan Antara Kontrol Diri dan Kecanduan Game Online Pada Remaja di Warnet Lorong Cempaka Dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang,” 3, diakses 9 September 2016, <http://digilib.binadarma.ac.id/files/disk1/133/123-123-rupitawula-6649-1-jurnal.pdf>.

Zebeh, A.C. (2012). Berburu Rupiah Lewat Game online (Yogyakarta: Bounabooks)