

**PERILAKU BERISIKO PADA ANAK YANG BERMAIN GAME
ONLINE DI SDN 2 NONAPAN II**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana dalam Program Studi Psikologi Islam



Oleh
Afdi Aidin Sinadia
NIM. 202.3.6.029.

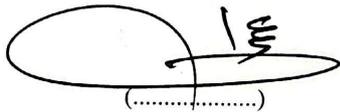
**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
MANADO**

1446 H/ 2025 M

PENGESAHAN TIM PENGUJI UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Perilaku Berisiko Pada Anak Yang Bermain Game Online di SDN 2 Nonapan II” yang ditulis oleh Afdi Aidin Sinadia ini telah disetujui pada tanggal 23 Mei 2025.

TIM PENGUJI:

- | | | |
|-------------------------------|---------------|---|
| 1. Dr. Muhammad Imran, M.Th.I | Penguji I |  |
| 2. Nur Evira Anggrainy, M.Si | Penguji II |  |
| 3. Dr. Sahari, M.Pd.I | Pembimbing I |  |
| 4. Zulkifli Mansur, M.A. | Pembimbing II |  |

Manado, 23 Mei 2025

Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi berupa internet membawa manfaat yang sangat besar bagi kemajuan semua lapisan masyarakat. Hari demi hari, Internet menawarkan banyak insentif yang menarik, alih-alih menggunakan Internet untuk menyelesaikan tugas sekolah atau pekerjaan, banyak orang justru beralih ke internet untuk bermain game online. Game online semakin populer dan menarik bagi banyak orang maupun kelompok. Daya tarik game online tidak hanya bertahan sesaat tetapi juga menimbulkan perilaku kompulsif pada orang yang menikmatinya.¹

Sebagian orang memanfaatkan Internet untuk bermain game online, selain menggunakannya untuk mencari informasi. Game online ini mempengaruhi indera aktif manusia yaitu penglihatan dan pendengaran. Perkembangan game online sangat pesat di dunia dan banyak digunakan saat ini. Newzoo (Global Gaming Market Report) Data tahun 2018 tentang pengguna game online di seluruh dunia mencapai 1,2 miliar. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna game online di seluruh dunia mencapai 50% dari total populasi. Sedangkan data pengguna game online di Indonesia berjumlah 82 juta orang. Anak-anak termasuk dalam kelompok yang berisiko. Populasi berisiko adalah sekelompok orang (populasi) yang terpapar faktor risiko dan menimbulkan ancaman terhadap kesehatan. Tingginya tingkat risiko secara tidak langsung berkaitan dengan

¹ Pradipta Christy Pratiwi, "Perilaku Adiksi Game-Online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta," *Jurnal Ilmiah Psikologi Candradiwa* 1, no. 2 (2012): 1-3.

kerentanan seseorang terhadap gangguan kesehatan. Faktor risiko dipengaruhi oleh kondisi biologis, lingkungan tempat tinggal, gaya hidup dan sistem kesehatan.²

² Nourmayansa Vidya Anggraini, “Perilaku Bermain Game Online Terhadap Insomnia Pada Remaja Di Bogor,” *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah* 7, no. 1 (2022): 2-7.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menuntut kita untuk bijak dalam mengatur dan memilih berbagai informasi yang kita terima. Salah satu dampak kemajuan teknologi adalah munculnya gadget berupa *smartphone* yang selain sebagai alat komunikasi juga dapat digunakan sebagai permainan. Banyak permainan berbeda tersedia secara gratis di Internet. Selain informasi, berbagai media hiburan juga disediakan melalui Internet. Salah satunya adalah game seluler. Seiring berjalannya waktu, banyak bermunculan permainan yang dapat membangkitkan minat siswa dan mempengaruhi aktivitas sosial serta prestasi akademiknya.³

Dunia anak merupakan dunia bermain, sehingga wajar jika anak senang bersenang-senang. Bermain tidak hanya sekedar kegiatan hiburan tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman seperti melatih kemampuan berbahasa, melatih berpikir logis, melatih kerjasama, mengembangkan imajinasi, menstimulasi otak, dan lain-lain. Di zaman modern sekarang ini, banyak anak-anak yang menyukai game online dengan berbagai macam genre. Game online adalah bentuk hiburan digital yang sangat populer di Internet dan telah menjadi tren gaya hidup yang sangat populer di kalangan berbagai kelompok, termasuk anak-anak. Anak-anak bahkan bisa bermain game online sepanjang hari dan seringkali dalam jangka waktu yang lama (lebih dari tiga jam).⁴

Sigmund Freud menjelaskan bahwa pada masa anak-anak usia 6 hingga 10 tahun adalah tahap dimana anak-anak sering disebut “waktu tenang” karena anak tidak terlalu memperhatikan diri dan bagian tubuhnya. Saat anak-anak mulai bersekolah, perhatian mereka sering kali terfokus pada kegiatan akademik. Selain itu, anak-anak juga sibuk belajar bersosialisasi, termasuk belajar membedakan yang baik dan yang jahat serta konsep hukuman dan pujian.⁵

³ Hairil Akbar, “Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu,” *Community Engagement & Emergence Journal* 1, no. 2 (2020): 42-47.

⁴ Nikie Rizka Eagle Oktasella, “Dampak Negatif Game Online Bagi Anak,” *Buletin Konsorsium Psikologi Ilmiah Nusantara* 5, no. 14 (Juli 2019): 1.

⁵ KumparanMOM, “Tahapan Perkembangan Anak menurut Ahli Psikoanalisa Sigmund Freud,” *Media Elektronik*, Kumparan.com, 6 Februari 2018,

Teori psikologi perkembangan kognitif menurut (Jean Piaget) anak yang berusia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak-anak mulai berpikir secara logis dan sistematis tentang objek konkret. Piaget menekankan bahwa perkembangan kognitif pada tahap ini masih sangat bergantung pada manipulasi objek konkret dan pengalaman langsung. Anak-anak pada usia ini belum sepenuhnya mampu berpikir abstrak atau hipotesis secara konsisten, dan pemahaman mereka seringkali terbatas pada situasi nyata yang mereka alami.⁶

Masa anak-anak merupakan fase dimana mereka rentan terhadap pengaruh negatif, misalnya game online. Game online adalah permainan yang menggunakan komputer atau *smartphone* dan harus terhubung dengan internet atau sarana telekomunikasi lainnya. Game online jelas memberikan pengaruh pada otak. Menurut beberapa sumber, ketika remaja menjadi kecanduan game online maka hal tersebut dapat mempengaruhi tumbuh kembang remaja tersebut, diantaranya masalah pada pengendalian emosi, pengendalian diri, dan perubahan harga diri.⁷

Perilaku berisiko diartikan sebagai perilaku yang berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap kesehatan, seperti risiko penyakit dan cedera.⁸ Perilaku berisiko berbeda-beda menurut kelompok umur, lingkungan, dan budaya. Perilaku berisiko atau berpotensi berisiko pada remaja adalah perilaku yang mengacu pada segala sesuatu yang berkaitan dengan perkembangan kepribadian dan adaptasi sosial pada remaja.

Perilaku berisiko anak bermain game online merupakan fenomena yang sedang berkembang di masyarakat saat ini. Game online bukan lagi hal yang tabu

<https://kumparan.com/kumparanmom/tahapan-perkembangan-anak-menurut-ahli-psikoanalisa-sigmund-freud>

⁶ M. Shoffa Saifillah Al-faruq, Sukatin, *Psikologi Perkembangan*, vol. 1 (Yogyakarta: Deepublish, 2021), 120.

⁷ Andi Saputro, "Hubungan Bermain Game Online Dengan Risiko Perilaku Kekerasan Pada Remaja Kelas VIII SMP N 11 Magelang" (Skripsi, Magelang, Politeknik Kesehatan Semarang, 2020), 1.

⁸ Apichai Wattanapisit, "Kelompok Perilaku Berisiko Kesehatan dan Kesejahteraan Mental dan Sosiodemografinya Berkorelasi," *BMC Public Health* 22, no. 1840 (2022): 1.

di berbagai kalangan. Anak-anak dan remaja cenderung terus menerus bermain game online tanpa memperhatikan dampak negatif yang mungkin timbul. Anak yang terlalu sering bermain game online cenderung memiliki prestasi akademik yang buruk, hal ini disebabkan karena mereka terlalu banyak menghabiskan waktu di depan layar komputer atau gadget sehingga mengabaikan tugas-tugas sekolah yang seharusnya mereka kerjakan.⁹

Anak-anak yang terlalu sering mengikuti permainan online juga cenderung menampilkan perilaku agresif dalam kehidupan sehari-hari. Mereka menjadi lebih mudah tersinggung dan kesulitan mengendalikan emosinya, hal ini dapat berdampak negatif pada hubungan sosial mereka dengan teman dan keluarga.¹⁰ Penggunaan game online yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan kesehatan mental seperti kecanduan, depresi dan kecemasan.¹¹

Anak-anak yang sering terpapar konten agresif dalam game online cenderung menunjukkan perilaku agresif dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat berdampak negatif pada hubungan sosial mereka dengan teman dan keluarga. Oleh karena itu, penting untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku berisiko pada anak yang bermain game online.¹² Faktor lingkungan, seperti dukungan keluarga dan pengawasan orang tua misalnya, dapat mempengaruhi Permainan Online. perilaku pada anak-anak. Selain itu, faktor psikologis seperti tingkat stres dan kecemasan juga berperan dalam meningkatkan perilaku berisiko pada anak bermain game online.¹³

Berdasarkan dengan observasi awal penulis mencoba melakukan pendekatan dengan beberapa anak yang bermain game online dan terdapat

⁹ Smith, "The Impact of Online Gaming on Children's Behavior," *Journal of Child Psychology and Psychiatry* 45, no. 2 (2018): 78-89.

¹⁰ Jones, "The Relationship Between Online Gaming and Aggressive Behavior in Children," *Journal of Adolescent Health* 30, no. 4 (2017): 112-125.

¹¹ Kuss, D. J., "Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research," *Journal of Behavioral Addictions* 1 no. 1 (2012): 3-22.

¹² Anderson, "Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life," *Journal of Personality and Social Psychology* 78, no. 4 (2000): 772-790.

¹³ Gentile, "Pathological video-game use among youth ages 8 to 18," *A national study. Psychological Science* 20, no. 5 (2009): 594-602.

beberapa aspek tentang perilaku berisiko. Adapun hasil dari observasi dan wawancara singkat pada anak-anak yang berusia 9 – 11 tahun yang aktif bermain game online ini. Pada subjek pertama (TM) game online yang sering dimainkannya yaitu *Free Fire* (FF), penulis juga melakukan pendekatan seperti menginstal game tersebut dan memanggilnya untuk main bareng (MABAR), awal-awal anak tersebut belum menunjukkan ekspresi bermainnya, tetapi ketika sudah di akhir game dan kalah anak tersebut menunjukkan sikap agresi, yaitu dengan meluapkan amarahnya dengan mengucapkan perkataan kasar bahkan makian. Anak ini juga ketergantungan dengan game online *Free Fire* (FF), sehari bisa 4 hingga 6 jam dia memainkannya. Anak ini terlihat acuh tak acuh dengan tugas sekolahnya dan sering mengabaikan perkataan orang tuanya, serta lebih memilih untuk tetap dikamar dan hanya mau bermain atau berinteraksi dengan orang yang sama-sama memainkan game online yang dia sukai yaitu *Free Fire* (FF). Penulis juga bertemu dengan ibu dari (TM) dan menanyai tentang pandangan mereka terhadap anaknya yang sering atau tidak mudah lepas dari game online tersebut. Mereka menyadari bahwa anaknya sering bermain game online, tetapi mereka menganggapnya sebagai cara untuk mengisi waktu luang, mereka juga kurang tegas dalam membatasi waktu bermain game anak dengan asumsi bahwa game adalah hiburan yang tidak berbahaya.

Hasil observasi dan wawancara selanjutnya pada subjek kedua (SG) game online yang sering dimainkannya adalah *Mobile Legends* (ML). Penulis juga melakukan pendekatan yang sama seperti subjek pertama yaitu dengan mengajak main bareng (MABAR) kebetulan penulis memainkan game tersebut jadi sudah lumayan mengenal cara bermainnya. Anak ini juga menunjukkan sikap agresivitas verbal yaitu dengan menulis atau mengirimkan pesan dalam game kepada tim maupun musuh yang selalu mengincarnya yaitu dengan menuliskan kata-kata tidak pantas seperti mengucapkan kata yang merujuk pada kemaluan laki-laki dan nama-nama hewan hingga terdeteksi oleh sistem permainan yaitu memberitahukan bahwa player atau anak tersebut mengucapkan “kata yang tidak pantas”. Anak ini juga sering menghabiskan uang untuk membeli *item* dalam

game tanpa izin dan sepengetahuan orang tua atau istilah yang digunakan dalam game yaitu *Top Up* dengan jumlah yang terbilang mahal. Anak ini juga sering terlibat dalam konflik dengan teman-temannya baik di sekolah maupun di rumah. Selain itu anak ini selalu bertengkar dengan orang tuanya terkait masalah makan, karena sering lupa waktu untuk makan dia juga sering menggosok matanya akibat terlalu lama main game. Anak ini juga kurang tidur sehingga matanya merah dan kantung matanya hitam. Penulis juga melakukan wawancara atau diskusi singkat dengan ibu dari (SG) mereka mencoba dan berusaha untuk membatasi waktu bermain game tetapi mereka mengalami kesulitan karena anak tersebut sering menangis jika tidak diberikan *smartphone* untuk ia mainkan dan sering membantah atau mengabaikan aturan. Mereka menyadari perlunya untuk mencari alternatif aktivitas yang lebih bermanfaat, mereka juga prihatin dengan konflik yang dialami anak mereka akibat permainan game online tersebut.

Berdasarkan dari hasil paparan observasi awal dan wawancara singkat di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa perilaku berisiko pada anak yang bermain game online merupakan masalah serius yang perlu mendapatkan perhatian lebih dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku berisiko pada anak yang bermain game online, serta upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah dan mengatasi dampak negatif dari perilaku tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang perilaku berisiko pada anak yang bermain game online, dengan harapan dapat memberikan kontribusi positif dalam upaya pencegahan dan penanganan masalah ini. Melalui pendekatan yang komprehensif dan mendalam, penulis berharap penelitian ini dapat mencapai pemahaman yang lebih baik terhadap fenomena tersebut dan memberikan rekomendasi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini dapat dilakukan dengan lebih terfokus dan tidak melebar kemana-mana sehingga hasil yang diperoleh lebih valid dan relevan untuk subjek

yang diteliti juga tidak menimbulkan permasalahan diluar dari tema yang diangkat, maka dengan demikian yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Usia Subjek : Penelitian ini hanya akan melibatkan anak-anak yang berusia 9-11 tahun. Anak-anak di luar rentang usia ini tidak akan menjadi subjek penelitian.
2. Subjek : Penelitian ini hanya berfokus pada anak berjenis kelamin laki-laki. Anak perempuan tidak menjadi bagian dari penelitian ini
3. Jenis Game Online dan Perangkat yang Digunakan : Fokus pada game online yang populer dikalangan anak-anak, seperti game *Free Fire* (FF) dan *Mobile Legends* (ML) di *smarthphone*. Game offline dan perangkat lain seperti konsol game atau komputer yang tidak terhubung ke internet tidak akan dianalisis.
4. Aspek Perilaku Berisiko : Penelitian ini akan fokus pada beberapa aspek perilaku berisiko, seperti:
 - a. Perilaku berisiko untuk kesehatan fisik.
 - b. Perilaku sosial yang berisiko.
 - c. Perilaku yang berpotensi merugikan kesehatan mental.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, penulis dapat merumuskan pada penelitian ini yaitu bagaimana gambaran dari fenomena perilaku berisiko yang terjadi saat ini :

1. Bagaimana bentuk-bentuk perilaku berisiko yang dialami anak saat bermain game online ?
2. Berapa lama waktu yang dibutuhkan anak dalam bermain game online sehingga menimbulkan perilaku berisiko ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk perilaku berisiko yang dialami anak saat bermain game online.
2. Untuk mengetahui frekuensi waktu anak dalam bermain game online

sehingga dapat menimbulkan perilaku berisiko.

E. Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa manfaat dalam penelitian ini yaitu :

1. **Manfaat Praktis :** Penelitian ini memberikan informasi dan wawasan yang mendalam kepada orang tua mengenai dampak negatif dan berbagai bentuk perilaku berisiko yang mungkin timbul akibat bermain game online sehingga mereka bisa mengambil langkah yang sesuai untuk mengawasi dan mengontrol penggunaan game online pada anak mereka. Penelitian ini juga dapat memberikan wawasan kepada para pendidik dan sekolah tentang pentingnya pendidikan dan pengawasan terhadap aktivitas online anak juga membantu pendidik memahami dinamika psikologis dan sosial anak yang bermain game online, sehingga pendidik dapat memberikan bimbingan dan intervensi yang tepat. Penelitian ini juga dapat menyediakan data yang mendalam sebagai dasar untuk merumuskan kebijakan atau program intervensi yang lebih efektif dalam mengatasi perilaku berisiko pada anak terkait game online. Penelitian ini juga dapat memberikan pandangan kepada pengembang game tentang dampak psikologis dan sosial game online terhadap anak, sehingga mereka dapat merancang game yang lebih aman dan mendukung perkembangan pada anak-anak.
2. **Manfaat Teoritis :** Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam memahami lebih dalam tentang bagaimana game online mempengaruhi perilaku pada anak-anak. Penelitian ini juga menambah literatur ilmiah terkait dampak game online terhadap perilaku anak, khususnya perilaku berisiko.

F. Definisi Operasional

1. **Perilaku Berisiko**

Perilaku berisiko merupakan perilaku yang berpotensi menimbulkan kerugian fisik, psikologis, atau sosial pada anak. Dalam konteks ini perilaku berisiko mencakup perilaku agresif, ketergantungan game, gangguan kesehatan (seperti lupa waktu, stress, serta merusak mata dan saraf), penurunan

akademis dan interaksi sosial.

2. Anak

Anak dalam penelitian ini merujuk pada individu anak laki-laki berusia 9 hingga 11 tahun yang tinggal di rumah dan aktif bermain game online secara rutin. Pada tahapan ini, anak-anak sudah berusia Sekolah Dasar dan pra remaja, anak-anak dalam rentang usia ini akan menunjukkan penalaran yang lebih logis dan dipilih karena mereka dalam tahap perkembangan yang signifikan secara emosional, sosial, dan akademis, sehingga lebih rentan terhadap dampak negatif dari perilaku berisiko terkait game online ini.

3. Game Online

Game online dalam penelitian ini didefinisikan sebagai permainan digital yang dimainkan melalui internet, memungkinkan interaksi antara pemain melalui berbagai perangkat seperti PC atau komputer pribadi, laptop, *konsol*, tablet dan ponsel pintar. Game online mencakup berbagai genre, termasuk permainan peran, permainan tembak-menembak, permainan strategi, dan permainan kasual. Ada begitu banyak macam daftar nama game online namun yang populer dan banyak dimainkan oleh anak-anak adalah *Free Fire* (FF) dan *Mobile Legends* (ML). Game online yang penulis fokuskan yaitu *Mobile Legends* (ML) Game ini dimainkan di mana dua tim pemain bertarung untuk menghancurkan basis utama lawan sambil mempertahankan basis mereka sendiri. Fitur utama yaitu kerja sama tim, strategi, dan peran karakter. *Free Fire* (FF) Game ini dimainkan di mana banyak pemain yang bertarung dalam area yang semakin mengecil hingga hanya satu pemain atau tim yang tersisa. Fitur utama yaitu dengan bertahan hidup, eksplorasi, dan eliminasi.

G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang sudah dilakukan terdapat beberapa jurnal/skripsi yang membahas dampak perilaku berisiko antara lain :

1. Young-Jae Kim, Chan Sol Lee, Seung-Woo Kang. *Increased Adolescent*

Game Usage and Health-related Risk Behaviors During the COVID-19 Pandemic, 2023. Metode kuantitatif dengan melibatkan 225 siswa SMP dan 225 siswa SMA, menggunakan teknik *snowball sampling*. Hasil penelitian ini : Menunjukkan bahwa siswi pada kelompok risiko tinggi memiliki tingkat stres dan kelelahan yang lebih tinggi ($f = 5.549$, $p < 0.01$, *Cohen's d* = 0.016) dibandingkan siswa laki-laki pada kelompok yang sama. Namun siswa laki-laki memiliki tingkat ketidakaktifan fisik yang lebih tinggi ($f = 3,195$, $p > 0,05$, *Cohen's d* = 0,009) dibandingkan perempuan. *Tes post-hoc* menunjukkan perbedaan gender yang jelas antara kelompok umum, potensial, dan berisiko tinggi pada game yang berlebihan ($p < 0,001$). Pada kelompok yang menggunakan permainan berisiko tinggi, siswi perempuan memiliki tingkat perilaku berisiko yang lebih tinggi dibandingkan siswa laki-laki. Kecanduan game remaja harus dipandang sebagai gangguan emosional dan perilaku yang memerlukan bimbingan dan dukungan orang tua, dan para ahli serta konselor harus bersama-sama menyediakan program pemulihan dan reformasi.¹⁴ Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan meneliti terhadap remaja sedangkan penulis menggunakan kualitatif kemudian meneliti tentang anak-anak.

2. Novilia Anggraeni, Hendriati Agustiani, Langgersari Elsari Novianti, Retno Hanggarani Ninin. *Gambaran Perilaku Bermain Game Online Pada Remaja Pemain Game online Di Jatinangor*, 2021. Metode kuantitatif dengan dengan tujuan penelitian yaitu mendiskripsikan perilaku game online ditinjau dari empat tingkat kecanduan (*recreational level*= tingkat rekreasi adalah tingkat dimana orang bersenang-senang, *at-risk level*= level berisiko yaitu tingkat untuk kesenangan, *problematic use*= penggunaan bermasalah adalah tingkat dimana seseorang akan mengulang kebiasaanya, dan *fully*

¹⁴ Young-Jae Kim, Chan Sol Lee, dan Seung-Woo Kang, "Increased Adolescent Game Usage and Health-related Risk Behaviors During the COVID-19 Pandemic," *Nation Library of Medicine* 43, (April 2023): 1-2.

addict= kecanduan penuh pada tingkatan ini seseorang sulit untuk menghilangkan kebiasaannya), partisipannya adalah 41 siswa SMA usian (12-14 tahun) yang tinggal di Jatinangor. Hasil penelitian : Menunjukkan bahwa sebagian besar peserta menganggap bermain game online sebagai aktivitas yang menyenangkan dan bermanfaat (tingkat rekreasi). Bagi mereka yang bermain game online sebagai kegiatan rekreasi, dampak negatifnya akan hilang ketika mereka berhenti bermain game online. Bagi mereka yang berada pada level berisiko, peserta merasa dihargai saat melakukan plating namun menerima ketika orang tuanya mulai mengeluh. Di sisi lain, partisipan pada tingkat penggunaan bermasalah menunjukkan peningkatan perilaku bermain game dan mengabaikan kekhawatiran orang tua terhadap perilaku bermain game mereka. Partisipan yang termasuk dalam tingkat kecanduan penuh lebih cenderung menghabiskan waktu untuk bermain game online minimal 8 jam per hari.¹⁵ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penelitian ini membahas tingkatan kecanduan dan gambaran perilaku saat bermain game online pada remaja sedangkan penulis membahas tentang bentuk-bentuk *perilaku berisiko pada anak yang bermain game online*. Penulis juga menggunakan metode kualitatif sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.

3. Haris Rafiudin Putra, Diah Ratnawati. *Hubungan Perilaku Bermain Game Online Dengan Carpal Tunnel Syndrome Pada Remaja*, 2020. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *cross-sectional*. Menggunakan sampel *accidental sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 40 orang remaja di warnet Kecamatan Cimanggis, Kota Depok. Hasil penelitian : Menggunakan uji statistik bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara perilaku game online dengan perilaku *carpal tunnel*

¹⁵ Novilia Anggraeni, Hendriati Agustiani, Langgersari Elsari Novianti, Retno Hanggarani Ninin, "Gambaran Perilaku Bermain Game Online Pada Remaja Pemain Game online Di Jatinangor." *Jurnal Penelitian dan Pengukuran Psikologi* 10, no. 1 (April 2021): 5-16.

syndrome yaitu diperoleh dengan nilai *p-value* sebesar 0.01 (CI 95%).¹⁶ Perbedaan penelitian ini dari penelitian penulis yaitu penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan membahas tentang *carpal tunnel syndrome* pada remaja sedangkan penulis tidak membahas hal tersebut.

4. Setianingsih, Amila Wahyuni Ardani, Firiana Noor Khayati. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas*, 2018. Metode penelitian ini yaitu deskriptif analitik dengan pendekatan *cross sectional* menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah responden sebanyak 101 dan menggunakan teknik uji chi square untuk pengujian hipotesis. Partisipannya adalah anak yang berusia pra sekolah di TK ABA III Gunungan, Bareng Lor, yang berjumlah 135 anak. Hasil penelitian ini : Menunjukkan bahwa 81,1% anak yang menggunakan handphone < 2 jam perhari dan 82,2% anak normal yang tidak mempunyai resiko GPPH. Nilai yang signifikan yaitu $p=0,000$ sehingga $p < \alpha (\alpha=0,05)$. Terdapat hubungan penggunaan gadget dengan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak berusia pra sekolah di TK ABA Gunungan, Bareng Lor.¹⁷ Perbedaan penelitian penulis dan penelitian ini adalah penelitian penulis tidak menggunakan metode kuantitatif dan membahas tentang anak yang sudah sekolah sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan membahas tentang anak yang berusia pra sekolah.
5. Nurnainah, Asneni Palembang, Jumasnatang. *Faktor Yang Mempengaruhi Resiko Perilaku Adiksi Bermain Game Online Pada Remaja Siswa*, 2021. Metode penelitian ini yaitu menggunakan kuantitatif melalui rancangan *cross sectional* dan pendekatan *purposive sampling* dengan pengambilan sampel berjumlah 54 anak. Hasil penelitian ini : Ada pengaruh pada

¹⁶ Haris Rafiudin Putra, Diah Ratnawati, "Hubungan Perilaku Bermain Game Online Dengan Carpal Tunnel Syndrome Pada Remaja," *Indonesian Journal of Health Development* 2, no. 1 (Februari 2020): 1-11.

¹⁷ Setianingsih, Amila Wahyuni Ardani, Firiana Noor Khayati, "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas," *Gaster* 16, no. 2 (Agustus 2018): 191-201.

lingkungan resiko perilaku adiksi bermain game online terhadap siswa remaja ($p\ value=0,0005$), terdapat pengaruh kegiatan pada resiko perilaku adiksi bermain game online terhadap siswa remaja ($pvalue=0,000$), juga ada pengaruh pola asuh orang tua pada resiko perilaku adiksi bermain game online terhadap siswa remaja di SMAN 10 Gowa Kab. Gowa ($pvalue=0,001$).¹⁸ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penelitian ini membahas tentang faktor resiko perilaku adiksi pada remaja serta menggunakan metode kuantitatif sedangkan penulis membahas perilaku berisiko pada anak-anak dan menggunakan pendekatan kualitatif.

¹⁸ Nurnainah, Asneni Palembang, Jumasnatang, "Faktor Yang Mempengaruhi Resiko Perilaku Adiksi Bermain Game Online Pada Remaja Siswa," Jurnal Keperawatan Jiwa 9, no. 3 (Agustus 2021): 629-636

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perilaku Berisiko

1. Definisi Perilaku berisiko

Istilah "perilaku berisiko" (*risk behavior*) pertama kali dikembangkan dan dipopulerkan oleh Richard Jessor beliau dikenal luas karena kontribusinya dalam mengembangkan pemahaman tentang perilaku berisiko melalui teori "Problem Behavior Theory" yang beliau perkenalkan pada tahun 1977. Jessor menggambarkan perilaku berisiko sebagai aktivitas yang dilakukan oleh individu yang menempatkan mereka pada risiko mendapatkan konsekuensi negatif yang signifikan, seperti cedera fisik, masalah kesehatan, atau dampak sosial yang merugikan. Mereka menekankan pentingnya konteks sosial dalam memahami perilaku berisiko.¹⁹

Menurut Casey dan koleganya mendefinisikan perilaku berisiko sebagai tindakan yang meningkatkan kemungkinan individu mengalami kerugian atau cedera. Mereka menyoroti bahwa selama masa remaja, ketidakseimbangan antara sistem limbik yang berkembang lebih awal (terkait dengan motivasi dan emosi) dan korteks prefrontal yang berkembang lebih lambat (terkait dengan kontrol diri) dapat meningkatkan kecenderungan terhadap perilaku berisiko.²⁰ Dapat didefinisikan bahwa Perilaku Berisiko adalah aktifitas dimana individu mengalami cedera fisik maupun mental yang menempatkan mereka dalam kerugian.

Perilaku berisiko dalam game online mengacu pada tindakan-tindakan yang dapat memiliki dampak negatif signifikan terhadap pemain, baik secara fisik, mental, maupun sosial. Salah satu bentuk perilaku berisiko yang umum terjadi adalah kecanduan game online. Kecanduan ini dapat mengakibatkan pemain

¹⁹ Richard Jessor, "Structure of problem behavior in adolescence and young adulthood," *Journal of Consulting and Clinical Psychology* 53, no. 6, (1985): 890-904.

²⁰ BJ Casey, Rebecca M Jones, Leah H Somerville, "Braking and accelerating of the adolescent brain," *Journal of Research on Adolescence* 30, no. 1, (2020): 3-15.

menghabiskan jumlah waktu yang tidak sehat di depan layar, mengabaikan tugas-tugas penting, seperti tugas sekolah atau pekerjaan, dan menyebabkan gangguan tidur serta peningkatan risiko gangguan kesehatan mental seperti kecemasan dan depresi. Penelitian oleh (Kuss dan Griffiths) menunjukkan bahwa desain permainan yang menghadirkan tantangan dan penghargaan berulang dapat memperkuat perilaku bermain yang kompulsif dan adiktif.²¹

Perilaku berisiko dalam game online juga mencakup aspek-aspek seperti cyberbullying dan pengeluaran uang berlebih untuk pembelian dalam permainan. Cyberbullying dalam game online terjadi ketika pemain melakukan pelecehan, ancaman, atau intimidasi terhadap pemain lain, seringkali melalui komunikasi anonim dalam platform game. Hal ini dapat memiliki dampak serius terhadap kesehatan mental korban, meningkatkan risiko stres, depresi, dan masalah adaptasi sosial. Studi oleh (DePasquale, Donato, dan Godleski) menyoroti bahwa keikutsertaan aktif dalam game online juga berpotensi untuk memperburuk perilaku kekerasan dan intimidasi di antara kaum muda.²²

Defoe dan koleganya mendefinisikan perilaku berisiko sebagai tindakan yang meningkatkan kemungkinan individu mengalami hasil negatif atau merugikan. Mereka menggaris bawahi bahwa meskipun faktor biologis memainkan peran penting, faktor sosial seperti tekanan teman sebaya dan pengaruh keluarga juga signifikan dalam membentuk perilaku berisiko.²³

Elizabeth Shulman dan rekan-rekannya mendefinisikan perilaku berisiko sebagai tindakan yang dapat mengakibatkan kerugian fisik, emosional, atau sosial. Mereka menyoroti bahwa faktor-faktor seperti perkembangan kognitif, tekanan

²¹ Kuss, D. J., Griffiths, "Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research," *International Journal of Mental Health and Addiction* 17, no. 4, (2019): 772-788.

²² DePasquale, C. E., Donato, S., Godleski, S. A., "Online gaming involvement and its implications for offline aggression and cyberbullying behavior among emerging adults," *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 22, no. 5, (2019): 300-306.

²³ Ivy N Defoe, Judith Semon Dubas, Bernd Figner, Marcel Ag van Aken, "A meta-analysis on age differences in risky decision making: Adolescents versus children and adults," *Psychological Bulletin* 146, no. 1 (2020): 35-84.

sosial, dan regulasi emosional berperan penting dalam perilaku berisiko pada remaja.²⁴

Berdasarkan paparan definisi perilaku berisiko menurut para ahli di atas, penelitian ini bertuju pada teori yang dikemukakan oleh Elizabeth Shulman dan rekannya bahwasanya perilaku berisiko dapat merugikan, baik dalam segala aspek. Usia anak-anak yang mana sangat berbahaya bagi kesehatan mental karena mereka masih dalam tahap untuk membedakan mana yang baik dan yang salah.

2. Bentuk Perilaku Berisiko Pada Anak

Perilaku berisiko pada anak yang bermain game online mencakup berbagai karakteristik yang dapat mengarah pada dampak negatif bagi perkembangan mereka. Menurut Desmita (2009), perilaku berisiko pada anak dan remaja merujuk pada tindakan yang dapat mengancam kesehatan fisik, mental, maupun sosial mereka. Desmita menjelaskan bahwa beberapa bentuk perilaku berisiko pada anak termasuk:

1. Perilaku berisiko untuk kesehatan fisik :

Seperti merokok, minum alkohol, dan menggunakan narkoba.

2. Perilaku sosial yang berisiko :

Seperti membolos sekolah, kenakalan remaja, dan perilaku agresif.

3. Perilaku yang berpotensi merugikan kesehatan mental :

Seperti isolasi sosial, stres yang berlebihan, atau depresi.²⁵

Desmita menegaskan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi perilaku ini dapat meliputi lingkungan keluarga, lingkungan teman sebaya, serta karakteristik individu. Anak yang mengalami lingkungan yang tidak mendukung atau berteman dengan orang yang berperilaku negatif, cenderung terlibat dalam perilaku berisiko.

²⁴ Elizabeth P Shulman, K Paige Harden, Jason M Chein, Laurance Steinberg, "Sex differences in the developmental trajectories of impulse control and sensation-seeking from early adolescence to early adulthood," *Journal of Youth and Adolescence* 48, no. 7, (2019): 1366-1379.

²⁵ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, vol 1 (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 207-208.

3. Faktor Perilaku Berisiko Pada Anak

Berikut ada 3 faktor yang mempengaruhi perilaku berisiko pada anak, sebagai berikut :

1. Faktor Individu

Anak-anak usia 9-11 tahun berada dalam tahap perkembangan kognitif yang menurut Jean Piaget dikenal sebagai tahap operasi konkret, di mana mereka mulai berpikir logis tentang objek konkret namun kesulitan memahami konsekuensi abstrak dari tindakan mereka. Perkembangan kognitif yang belum matang ini membuat anak-anak lebih rentan terhadap perilaku berisiko dalam game online karena mereka mungkin belum mampu memahami dampak jangka panjang dari interaksi virtual dan keputusan yang mereka buat dalam permainan.²⁶

2. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan, khususnya lingkungan keluarga pengawasan dan keterlibatan orang tua, memainkan peran penting dalam mempengaruhi perilaku anak saat bermain game online. Kurangnya pengawasan dapat meningkatkan risiko anak terlibat dalam perilaku berisiko seperti mengungkapkan informasi pribadi atau berinteraksi dengan orang asing. Sebaliknya, pengawasan yang baik dan komunikasi yang terbuka dapat membantu anak memahami batasan dan risiko dalam bermain game online.²⁷

3. Faktor Karakteristik Game

Jenis game yang dimainkan oleh anak-anak juga mempengaruhi perilaku mereka. Game dengan konten kekerasan atau tema dewasa dapat menyebabkan desensitisasi terhadap kekerasan nyata dan meningkatkan agresivitas. Selain itu, durasi bermain game yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan dan perilaku impulsif. Anak-anak yang

²⁶ M. Shoffa Saifillah Al-faruq, Sukatin, *Psikologi Perkembangan*, vol. 1 (Yogyakarta: Deepublish, 2021), 120.

²⁷ Livingstone, S., Helsper, E, "Parental mediation of children's internet use," *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 52, no. 4 (2008): 581-599.

menghabiskan banyak waktu bermain game cenderung mengabaikan kegiatan lain seperti belajar, berolahraga, dan berinteraksi dengan teman sebaya.²⁸

B. Game Online

1. Definisi Game Online

Awal Mula Game online pertama kali muncul pada tahun 1970-an dengan perkembangan jaringan komputer dan internet. Salah satu contoh awal dari game online adalah "MUD" (*Multi-User Dungeon*), yang merupakan game berbasis teks yang dimainkan di jaringan ARPANET, pendahulu internet modern. MUD diciptakan oleh Roy Trubshaw dan Richard Bartle di University of Essex pada tahun 1978. Game ini memungkinkan banyak pemain untuk berinteraksi dalam dunia virtual yang sama. Seiring dengan perkembangan teknologi dan peningkatan akses internet, industri game online mengalami transformasi signifikan. Pada akhir 1990-an dan awal 2000-an, game seperti "*EverQuest*" (1999) dan "*World of Warcraft*" (2004) menjadi sangat populer dan membentuk dasar bagi game online modern dengan grafis canggih dan gameplay yang kompleks.²⁹

Definisi game online menurut (Constance dan Williams) adalah jenis permainan video yang dimainkan melalui jaringan komputer, terutama internet. Game ini memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan pemain lain secara real-time, baik dalam mode kompetitif maupun kooperatif. Game online dapat dimainkan melalui berbagai perangkat, termasuk komputer pribadi, konsol game, dan perangkat mobile atau *smartphone*.³⁰ Game online adalah permainan yang dimainkan secara online melalui Internet. Game online melalui Internet

²⁸ Gentile, D. A., "Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study," *Psychological Science* 20, no. 5 (2009): 594-602.

²⁹ Richard Allan Bartle, *Designing Virtual Worlds*, vol. 9599 (New Riders: e-Book, 2003), 15-19.

³⁰ Constance Steinkuehler, Dmitri Williams, "Where everybody knows your (screen) name: Online games as third places," *Journal of Computer-Mediated Communication* 11, no. 4, (2006): 885-909.

menawarkan lebih banyak fitur karena pemain dapat berkomunikasi dengan pemain lain di seluruh dunia melalui obrolan. Game online tentunya memiliki daya tarik di mata para pecinta game, karena di dalam layarnya terdapat gambar tiga dimensi yang membuat game tersebut semakin realistis. Dalam internet mencakup hampir semua game, namun belum cukup akurat untuk beberapa game. seperti permainan perang dan olah raga, seringkali dimainkan bukan untuk hiburan melainkan untuk meningkatkan keterampilan. Game online sering kali melibatkan persaingan antara dua pemain atau lebih. Game online merupakan media elektronik yang menyajikan permainan dalam bentuk menampilkan gerakan, warna, suara dengan aturan dan level tertentu, menghibur dan membuat ketagihan. Biasanya, game internet dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana pemain tersebut mungkin tidak saling mengenal satu sama lain. Jadi yang dimaksud dengan game online adalah permainan yang dimainkan dengan menggunakan koneksi internet melalui jaringan komputer pribadi atau PC (*personal computer*) atau konsol game biasa dan sering dimainkan dalam *smartphone*.³¹

2. Jenis-jenis Game Online

Menurut Jesper Juul, seorang peneliti dan ahli dalam bidang game, ada beberapa jenis game yaitu :

1. *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA)

Game ini dimainkan di mana dua tim pemain bertarung untuk menghancurkan basis utama lawan sambil mempertahankan basis mereka sendiri. Fitur utama yaitu kerja sama tim, strategi, dan peran karakter. Contoh game : *Mobile Legends*, *League Of Legends* dan *Dota 2*.

2. *Battle Royale*

Game ini dimainkan di mana banyak pemain yang bertarung dalam area yang semakin mengecil hingga hanya satu pemain atau tim yang tersisa. Fitur

³¹ Sri Wahyuni Adiningtyas, "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online," *Jurnal Kopasta* 4, no. 1, (2017): 28-40.

utama yaitu dengan bertahan hidup, eksplorasi, dan eliminasi. Contoh game : *Free Fire*, *Fortnite*, dan *PUBG*.

3. *First Person Shooter* (FPS)

Game ini berfokus pada perspektif orang pertama di mana pemain melihat aksi melalui mata karakter utama dan menggunakan senjata untuk melawan musuh. Fitur utama yaitu dengan aksi cepat, refleks, dan strategi. Contoh game : *Call Of Duty*.

4. *Role Playing Games* (RPG)

Game ini dimainkan oleh pemain untuk mengendalikan karakter dalam cerita yang kompleks dan berkembang. Fitur utama yaitu pengembangan karakter, narasi, dan eksplorasi. Contoh game : *The Elder Scrolls Online* dan *Final Fantasi XIV*.

5. *Real Time Strategy* (RTS)

Game yang menekankan pada pengelolaan sumber daya dan taktik dalam waktu nyata untuk mengalahkan lawan. Fitur utama yaitu manajemen sumber daya, pembangunan basis, dan unit taktis. Contoh game : *Clash of Clans*, *StarCraft II* dan *Age Of Empires*.

6. *Simulation Games*

Game yang mensimulasikan aspek tertentu dari kehidupan nyata atau fiksi. Fitur utama yaitu replikasi realitas, manajemen, dan kreativitas. Contoh game : *The Sims Online* dan *Animal Crossing*.

7. *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG)

Game yang memungkinkan ribuan pemain berinteraksi dalam dunia virtual yang sama secara bersamaan. Fitur utama yaitu dunia terbuka besar, interaksi sosial, ekonomi virtual, dan pencarian atau misi. Contoh game : *World Of Warcraft* dan *Final Fantasy XVI*.³²

³² Jesper Juul, Sheila C Murphy, "Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional World," *Cinema Journal* 48, no. 3, (2011): 142-144.

3. Faktor Utama Anak Bermain Game Online

Menurut Dr. Mark D. Griffiths, seorang ahli dalam bidang psikologi permainan video dan game online, ada beberapa faktor utama yang mendorong anak-anak bermain game online. Berikut adalah faktor-faktor utama menurut Griffiths:

1. Sosialisasi

Anak-anak sering bermain game online untuk berinteraksi dengan teman-teman mereka. Game online menyediakan platform untuk berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain, yang memperkuat ikatan sosial.

2. Kompetisi

Banyak anak tertarik pada aspek kompetitif dari game online. Mereka menikmati tantangan dan rasa pencapaian yang datang dengan mengalahkan lawan atau mencapai level tertentu. Peluang untuk Mengembangkan

3. Keterampilan

Game online sering kali melibatkan strategi, koordinasi, dan pemecahan masalah. Anak-anak tertarik untuk mengembangkan keterampilan ini, yang dapat berguna dalam konteks lain di luar game.

4. Hiburan dan Pengalihan

Game online menyediakan bentuk hiburan yang menarik dan interaktif. Anak-anak sering bermain game untuk menghabiskan waktu luang dan mengalihkan pikiran mereka dari stres atau masalah sehari-hari.

5. Pembelajaran dan Eksplorasi

Beberapa game online memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar tentang berbagai topik, dari sejarah hingga sains, dalam konteks yang menyenangkan dan menarik.³³

³³ Mark D Griffiths, "The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence," *International Journal of Mental Health and Addiction* 8, no. 1 (2010): 119-125.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertempat di daerah Kecamatan Poigar, Kabupaten Bolaang Mongondow, tepatnya di Sekolah Dasar Negeri 2 Nonapan II yang berada di Desa Nonapan Baru. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian di lokasi tersebut karena menemukan maraknya anak-anak yang bermain game online sesuai dengan topik yang diangkat oleh penulis. Selain itu, penulis juga melakukan penelitian secara langsung untuk menggali informasi dengan akurat dari subjek penelitian.

Penelitian ini dilakukan mulai dari awal keluarnya izin penelitian, dengan tenggang waktu yang telah ditentukan selama 5 bulan dimulai dari bulan Juli – Desember 2024. Dalam waktu sekitar 4 bulan mulai dilaksanakan dengan berbagai proses pengumpulan data dan diteruskan dengan proses pengolahan data yang sudah meliputi tahap pembimbingan dan isi penyusunan skripsi.

B. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan penelitian studi lapangan (*Field Research*) di mana penulis harus turun secara langsung ke lapangan, untuk terlibat secara langsung dengan publik. Selain itu penelitian ini dapat mengungkap fakta sosial yang tidak langsung terlihat jadi harus dilakukan dengan riset yang mendalam agar menghasilkan data-data yang rinci dan sesuai dengan peristiwa yang terjadi pada lapangan.

Penelitian Kualitatif menurut Creswell (2013) mendefinisikan penelitian kualitatif untuk memahami fenomena sosial atau manusia dengan cara mengumpulkan data non-numerik, seperti kata-kata, gambar, atau objek, serta menganalisisnya secara mendalam untuk menemukan pola dan makna yang tersembunyi. Penelitian kualitatif juga didefinisikan sebagai proses penyelidikan

yang mencoba memahami makna individu atau kelompok yang dikaitkan dengan masalah sosial atau kemanusiaan.³⁴

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi fenomenologi. Menurut Creswell fenomenologi adalah pendekatan penelitian yang berfokus pada memahami pengalaman hidup individu dari perspektif mereka sendiri. Studi ini bertujuan untuk mengungkap esensi dari fenomena yang dialami dengan mengkaji bagaimana individu memberi makna pada pengalaman mereka. Penelitian fenomenologi sering melibatkan wawancara mendalam dan analisis tematik untuk menggali pengalaman subjektif dan persepsi partisipan. Menurutnya fenomenologi mencoba memahami struktur dasar dari pengalaman melalui deskripsi mendalam yang berasal dari wawancara dan observasi.³⁵

C. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan langsung oleh penulis dari sumber aslinya melalui interaksi langsung dengan partisipan yang menjadi fokus penelitian dan memberikan wawasan mendalam tentang pengalaman dan perspektif mereka. Sumber data ini dihasilkan dari berbagai metode pengumpulan data kualitatif seperti wawancara mendalam, observasi dan diskusi kelompok terarah.³⁶ Data primer yang dikumpulkan penulis adalah wawancara mendalam terhadap tiga informan utama kemudian penulis melakukan observasi kepada informan ketika bermain game dan pada saat wawancara.

³⁴ Marinu Waruwu, "Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023): 2898.

³⁵ Jhon W. Creswell, Cheryl N. Poth, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approach*, vol. 4 (Los Angeles: Sage Publications, 2018), 75.

³⁶ Jhon W. Creswell, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approach*, vol. 3 (Los Angeles: Sage Publications, 2013), 213.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang telah dikumpulkan dan didokumentasikan oleh pihak lain selain penulis, biasanya untuk tujuan yang berbeda dari penelitian yang sedang dilakukan untuk memberikan konteks tambahan, memperkaya analisis, dan memungkinkan penulis untuk membandingkan temuannya dengan data yang telah diterbitkan sebelumnya. Sumber data sekunder meliputi laporan, dokumen, arsip, publikasi ilmiah, artikel jurnal, buku, dan sumber online seperti internet dan sebagainya.³⁷ Data sekunder yang dikumpulkan penulis adalah teori-teori yang mendukung adanya perilaku berisiko terhadap game online.

D. Teknik Pengolahan Data

Ada beberapa teknik pengolahan data kualitatif yang utama, yaitu observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Untuk penelitian yang sesuai maka penulis akan melakukan metode berikut :

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dimana penulis secara langsung mengamati perilaku dan interaksi subjek penelitian dalam lingkungan alami mereka serta memberikan pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang diteliti. Observasi dapat bersifat partisipatif, di mana penulis turut serta dalam aktivitas yang diamati, atau non-partisipatif, di mana penulis hanya mengamati tanpa ikut serta. Menurut Creswell keunggulan teknik ini adalah kemampuan untuk mengumpulkan data langsung dari sumber pertama dalam situasi yang nyata dengan melihat atau menyaksikan fenomena yang terdapat di lapangan melalui mata atau menggunakan alat bantu untuk merekam sebagai kepentingan ilmiah.³⁸

Observasi yang akan digunakan penulis yaitu menggunakan teknik mencatat

³⁷ Jhon W. Creswell, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*, vol. 3 (Los Angeles: Sage Publications, 2013), 214.

³⁸ Jhon W. Creswell, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*, vol. 3 (Los Angeles: Sage Publications, 2013), 166-172.

untuk mengetahui apa saja yang penulis temukan selama observasi berjalan.

Penulis mengumpulkan data yang bersangkutan dalam metode, antara lain :

- a. Mengamati sikap agresif anak dalam bermain game online
- b. Mengamati aktivitas ketergantungan anak dalam bermain game online
- c. Mengamati perilaku anak dalam bersosial
- d. Mengamati ekspresi dan mimik wajah anak dalam menceritakan persepsinya

2. Wawancara

Creswell mendefinisikan wawancara sebagai teknik pengumpulan data di mana penulis melakukan percakapan terstruktur atau semi-terstruktur dengan partisipan untuk menggali informasi yang mendalam tentang pengalaman, pandangan, dan perspektif mereka. Wawancara dapat dilakukan secara tatap muka, melalui telepon, atau secara daring. Wawancara sering kali melibatkan pertanyaan terbuka yang memungkinkan partisipan untuk memberikan jawaban yang mendalam dan terperinci. Selain itu, proses transkripsi dan analisis wawancara bisa memakan waktu dan memerlukan perhatian terhadap detail wawancara.³⁹ Para partisipan dipilih penulis sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan. Partisipan dalam penelitian ini adalah seseorang yang akan memberikan informasi penting dan mendalam mengenai perilaku berisiko dalam bermain game online. Dalam penelitian yang diangkat mengenai perilaku berisiko pada anak yang bermain game online, peran mereka sangat penting. Pemilihan pelaksanaan tersebut dilaksanakan pada beberapa subjek yang berhubungan, diantaranya:

- a. Partisipan utama yaitu anak-anak dari usia 9 – 11 tahun.
- b. Partisipan utama ialah anak-anak yang melakukan perilaku berisiko
- c. Partisipan pendukung yaitu orang tua, guru dan orang terdekat yang mengetahui sifat anak tersebut.

3. Studi Dokumentasi

³⁹ Jhon W. Creswell, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*, vol. 3 (Los Angeles: Sage Publications, 2013), 163-172.

Menurut Creswell studi dokumentasi adalah teknik pengumpulan data di mana penulis mengkaji dokumen tertulis atau visual yang dapat memberikan konteks dan informasi tambahan untuk penelitian. Seperti laporan, buku, artikel, memo, arsip, dan catatan lainnya yang relevan dengan topik penelitian. Dokumen dapat bersifat resmi atau informal, dokumen ini juga sering kali menyediakan informasi yang tidak dapat diperoleh melalui observasi atau wawancara, seperti data historis atau statistik yang relevan.⁴⁰

E. Analisis dan Keabsahan Data

1. Analisis data

Creswell menjelaskan bahwa analisis data kualitatif melibatkan proses yang kompleks dan sistematis untuk menginterpretasikan data yang dikumpulkan. Proses ini mencakup beberapa tahap utama yaitu :

a. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses memilih, memfokuskan, menyederhanakan, dan menyaring informasi yang tidak relevan dan fokus pada aspek-aspek penting dari data yang mendukung tujuan penelitian. Reduksi data adalah langkah penting dalam analisis data kualitatif karena membantu penulis untuk mengorganisir data sehingga lebih mudah dikelola dan dianalisis.⁴¹

b. Penyajian Data

Penyajian data adalah tahap di mana peneliti mengorganisir data yang telah direduksi ke dalam format yang memungkinkan untuk menarik kesimpulan. Ini sering kali melibatkan pembuatan tabel, matriks, grafik, atau narasi yang menggambarkan pola dan tema yang muncul dari data. Penyajian ini bertujuan membantu mempermudah dalam menyampaikan temuan penelitian kepada audiens yang lebih luas, sehingga hasil

⁴⁰ Jhon W. Creswell, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*, vol. 3 (Los Angeles: Sage Publications, 2013), 174.

⁴¹ Jhon W. Creswell, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*, vol. 3 (Los Angeles: Sage Publications, 2013), 197.

penelitian menjadi lebih transparan dan dapat dipahami dengan baik.⁴²

c. Verifikasi

Penarikan kesimpulan dan verifikasi adalah tahap akhir dalam analisis data kualitatif di mana penulis menafsirkan data dan membuat kesimpulan berdasarkan temuan yang telah dianalisis. Proses verifikasi melibatkan pengecekan kembali temuan dengan data asli untuk memastikan bahwa temuan penelitian valid dan dapat dipercaya.⁴³

2. Keabsahan Data

Creswell juga menekankan pentingnya memastikan keabsahan data (validitas) data dalam penelitian kualitatif. Dalam keabsahan data ini penulis menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi adalah metode yang digunakan untuk meningkatkan validitas data dengan menggabungkan sumber data, metode pengumpulan data seperti observasi, wawancara, studi dokumentasi dan sebagainya. Tujuan dari teknik triangulasi ini yaitu untuk memperkuat validitas dan reliabilitas temuan penelitian dengan memastikan bahwa data yang dikumpulkan konsisten dan dapat dipercaya. Hal ini membantu mengurangi bias dan memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang fenomena yang diteliti.⁴⁴

⁴² Jhon W. Creswell, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*, vol. 3 (Los Angeles: Sage Publications, 2013), 199.

⁴³ Jhon W. Creswell, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*, vol. 3 (Los Angeles: Sage Publications, 2013), 200.

⁴⁴ Jhon W. Creswell, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*, vol. 3 (Los Angeles: Sage Publications, 2013), 201.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, Wahyuni Sri. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online, *Jurnal Kopasta* 4, no. 1
- Akbar, Hairil. (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu,”*Community Engagement & Emergence Journal* 1, no. 2.
- Al- f aruq, M. Shoffa Saifillah, Sukatin. (2021). *Psikologi Perkembangan*, vol. 1 Yogyakarta: Deepublish
- Alshahrani, M. S., Alotaibi, M. F., “Socio-demographic and Other Factors Contributing to Excessive Screen Time Among Children.,” *BMC Public Health* 32, no. 3 (2023).
- Anderson. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life,” *Journal of Personality and Social Psychology* 78, no. 4.
- Anggraini, Vidiya Nourmayansa. (2022). Perilaku Bermain Game Online Terhadap Insomnia Pada Remaja Di Bogor, *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah* 7, no. 1.
- Badre, David. (2002). Semantic Retrieval Mnemonic Control and Prefrontal Cortex. *National Library Of Medicine* 1, no 3
- Bandura,Albert. “Social Learning Theory,” Prentice Hall 1, no. 1 (1997).
- Bartle Richard Allan, *Designing Virtual Worlds*, vol, 9599 (New Riders: e-Book, 2003).
- Bowen Muray, *Family Therapy in Clinical Practice* (New York: Jason Aronson Inc., 1978).
- Cheryl N. Poth, Jhon W. Creswell, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approach*, vol. 4 (Los Angeles: Sage Publications, 2018).
- Creswell, Jhon W., *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approach*, vol. 3 (Los Angeles: Sage Publications, 2013).
- D. A., Gentile, “Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study,” *Psychological Science* 20, no. 5 (2009).
- Desmita, *Psikologi Perkembangan*, vol 1 (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009).

- D. J., Kuss, "Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research," *Journal of Behavioral Addictions* 1 no. 1 (2012).
- Diah Ratnawati, Haris Rafiudin Putra, "Hubungan Perilaku Bermain Game Online Dengan Carpal Tunnel Syndrome Pada Remaja," *Indonesian Journal of Health Development* 2, no. 1 (Februari 2020).
- Dmitri Williams, Constance Steinkuehler, "Where everybody knows your (screen) name: Online games as third places," *Journal of Computer-Mediated Communication* 11, no. 4, (2006).
- Dreikurs Rudolf, *Discipline Without Tears* (New York: Hawthorn Books, 1968).
- Erikson Erik H., *Childhood and Society* (New York: W. W. Norton, 1963)
- Firiana Noor Khayati, Setianingsih, Amila Wahyuni Ardani, "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas," *Gaster* 16, no. 2 (Agustus 2018).
- Gentile, "Pathological video-game use among youth ages 8 to 18, A national study," *Psychological Science* 20, no. 5 (2009).
- Godleski, S. A., DePasquale, C. E., Donato, S., "Online gaming involvement and its implications for offline aggression and cyberbullying behavior among emerging adults," *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 22, no. 5, (2019).
- Griffiths, Kuss, D. J., "Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research," *International Journal of Mental Health and Addiction* 17, no. 4, (2019).
- Griffiths, Mark D, "The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence," *International Journal of Mental Health and Addiction* 8, no. 1 (2010).
- Helsper, E, Livingstone, S., "Parental mediation of children's internet use," *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 52, no. 4 (2008).
- Jessor, Richard, "Structure of problem behavior in adolescence and young adulthood," *Journal of Consulting and Clinical Psychology* 53, no. 6, (1985).
- Jessor, Richard, "Risk Behavior in Adolescence: A Psychosocial Framework for Understanding and Action," *Developmental Review* 12, no. 4, (1992).
- Joerg Zumbach, Matthias bluemke, Monika Friedrich, "The Influence Of Violent and Nonviolent Computer Games On Implicit Measures Of Aggressiveness,"

International Society For Research On Aggression 36, no. 1, (2010).

Jones, "The Relationship Between Online Gaming and Aggressive Behavior in Children," *Journal of Adolescent Health* 30, no. 4 (2017).

Juliyanti Doloksaribu, Linda Hotmaida, "Hubungan Antara Durasi Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial Teman Sebaya Pada Siswa Di SMAN 18 Kota Bandung," *Jurnal Kesehatan Kartika* 16, no. 2 (2021).

Jumasnatang, Nurnainah, Asneni Palembang, "Faktor Yang Mempengaruhi Resiko Perilaku Adiksi Bermain Game Online Pada Remaja Siswa," *Jurnal Keperawatan Jiwa* 9, no. 3 (Agustus 2021).

Kim, Young-Jae,dkk. "Increased Adolescent Game Usage and Health-related Risk Behaviors During the COVID-19 Pandemic," *Nation Library of Medicine* 43, (April 2023).

KumparanMOM, "Tahapan Perkembangan Anak menurut Ahli Psikoanalisa Sigmund Freud," *Media Elektronik, Kumparan.com*, 6 Februari 2018, <https://kumparan.com/kumparanmom/tahapan-perkembangan-anak-menurut-ahli-psikoanalisa-sigmund-freud>.

Langgersari Elsari Novianti, Novilia Anggraeni, Hendriati Agustiani, Retno Hanggarani Ninin, "Gambaran Perilaku Bermain Game Online Pada Remaja Pemain Game online Di Jatinangor." *Jurnal Penelitian dan Pengukuran Psikologi* 10, no. 1 (April 2021).

Laurance Steinberg, Elizabeth P Shulman, K Paige Harden, Jason M Chein, "Sex differences in the developmental trajectories of impulse control and sensation-seeking from early adolescence to early adulthood," *Journal of Youth and Adolescence* 48, no. 7, (2019).

Leah H Somerville, BJ Casey, Rebecca M Jones, "Braking and accelerating of the adolescent brain," *Journal of Research on Adolescence* 30, no. 1, (2020).

Marcel Ag van Aken, Ivy N Defoe, Judith Semon Dubas, Bernd Figner, "A meta-analysis on age differences in risky decision making: Adolescents versus children and adults," *Psychological Bulletin* 146, no. 1 (2020).

Maslow Abraham, *Motivation and Personality* (New York: Harper & Row, 1954).

Mead George Herbert, *Mind, Self, and Society: From the Standpoint of a Social Behaviorist*, ed. Charles W. Morris (Chicago: University of Chicago Press, 1934).

- Oktasella, Nikie Rizka Eagle, "Dampak Negatif Game Online Bagi Anak," *Buletin Konsorsium Psikologi Ilmiah Nusantara* 5, no. 14 (Juli 2019).
- Pratiwi, Pradipta Christy, "Perilaku Adiksi Game-Online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta," *Jurnal Ilmiah Psikologi Candradiwa* 1, no. 2 (2012).
- Saputro, Andi, "Hubungan Bermain Game Online Dengan Risiko Perilaku Kekerasan Pada Remaja Kelas VIII SMP N 11 Magelang" (Skripsi, Magelang, Politeknik Kesehatan Semarang, 2020).
- Sheila C Murphy, Jesper Juul, "Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional World," *Cinema Journal* 48, no. 3, (2011).
- Smith, "The Impact of Online Gaming on Children's Behavior," *Journal of Child Psychology and Psychiatry* 45, no. 2 (2018).
- Subandi Saskia Putri, "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak", *Al Kamal* 2, no. 1 (2022).
- Waruwu, Marinu, "Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023).
- Wattanapisit, Apichai, "Kelompok Perilaku Berisiko Kesehatan dan Kesejahteraan Mental dan Sosiodemografinya Berkorelasi," *BMC Public Health* 22, no. 1840 (2022).
- Wei Peng, Ming Liu, "Cognitive And Psychological Predictors Of The Negative Outcomes Associated With Playing MMOGs," *Computers In Human Behavior* 25, no. 6, (2009).
- World Health Organization, "Addictive Behaviours: Gaming Disorder" Media Elektronik, who online, 22 Oktober 2020, <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>.
- A.S, Hasil Wawancara 1, Rekam Suara 4 November 2024.
- A.S, Hasil Wawancara 2, Rekam Suara 4 Desember 2024.
- A.S, Hasil Wawancara 3, Rekam Suara 10 Desember 2024.
- I.S, Hasil Wawancara Key Informan, Rekam Suara 19 Desember 2024.
- R.M, Hasil Wawancara Key Informan, Rekam Suara 19 Desember 2024.
- S.G, Hasil Wawancara 1, Rekam Suara 5 November 2024.
- S.G, Hasil Wawancara 2, Rekam Suara 10 Desember 2024.

S.N, Hasil Wawancara *Key Informan*, Rekam Suara 19 Desember 2024.

T.M, Hasil Wawancara 1, Rekam Suara 4 November 2024.

T.M, Hasil Wawancara 2, Rekam Suara 4 Desember 2024.

T.M, Hasil Wawancara 3, Rekam Suara 10 Desember 2024.