**Persepsi Remaja Terkait Aturan dan Norma Keluarga**

**Dalam Bermain *Game Online***

**Sayed Mahdi Putra1), Ahmad Riyadi2), Riki Riundi Islami3)**

1,2,3) Universitas Maritim Raja Ali Haji

\*Corresponding author: *E-mail: sayed302001@gmail.com*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Informasi Artikel** |  | **Abstrak** |
| ***Article history:***  Dikirimkan  31-05-2024  Direvisi 16-06-2024  Diterima 20-07-2024 |  | Persepsi remaja terkait aturan dan norma keluarga dalam bermain *game online* menunjukkan bahwa remaja yang aktif bermain *game online* cenderung mengabaikan komunikasi dengan orang tua dan mengabaikan norma keluarga. Mereka lebih memilih bermain *game online* daripada berinteraksi dengan keluarga, sehingga mengganggu kualitas hubungan dengan orang tua. Kecanduan *game online* juga dapat menghambat aktivitas belajar dan mengurangi kesempatan untuk mempelajari etika sosial. Dampak negatif ini dapat berakibat pada keterbukaan yang kurang dalam komunikasi dengan keluarga dan mengabaikan norma keluarga. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk memahami dan mengawasi aktivitas bermain *game online* remaja agar dapat mempertahankan kualitas hubungan dengan mereka  ***Kata Kunci****: keluarga;game online;komunikasi*  ***Abstract***  *Teenagers' perceptions regarding family rules and norms in playing online games show that teenagers who actively play online games tend to ignore communication with their parents and ignore family norms. They prefer playing online games rather than interacting with their family, thereby disrupting the quality of their relationship with their parents. Addiction to online games can also hinder learning activities and reduce opportunities to learn social etiquette. This negative impact can result in less openness in communication with the family and ignoring family norms. Therefore, it is important for parents to understand and supervise teenagers' online gaming activities in order to maintain the quality of their relationship with them*  ***Keywords****: family; games online;* *communication* |
| This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. | | |

**PENDAHULUAN**

*Game online* adalah permainan elektronik dan visual yang dapat dimainkan ketika terhubung ke Internet. *Game online* dapat dimainkan dengan menggunakan media visual elektronik yang dapat menyebabkan kerusakan mata dan pusing jika digunakan terus menerus. Kemajuan teknologi modern tidak hanya merambah ke perkotaan, namun juga hingga ke pedesaan. Jika berbicara tentang penggila *game online*, yang sebagian besar adalah siswa SD, SMP, dan SMA, tidak mengherankan jika anak-anak pada usia ini jauh lebih ahli dalam bermain game dibandingkan orang dewasa. Berbeda dengan dulu, ketika laptop dan komputer merupakan benda asing dan hanya boleh digunakan oleh anak-anak di bawah usia 15 tahun. Namun, di dunia sekarang ini, bahkan anak-anak berusia lima tahun pun sangat pandai bermain alat (Subandi et al., 2022).

Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak menjadi dewasa. Pada masa remaja sering kali muncul dorongan untuk mengetahui dan mencoba hal-hal baru. Seperti *diversion online*, remaja dianggap lebih rentan terhadap kecanduan *amusement online* ketimbang orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru. Kecanduan yakni menyukai dan memiliki sesuatu dengan secara berlebihan sehingga melupakan hal lain. Oleh karena itu diversion online memberikan hiburan bagi siswa dan tantangan untuk memainkannya sehingga menjadi salah satu hal yang sangat disukai oleh siswa dalam memainkan diversion online (Erida, 2022).

Remaja adalah seseorang yang telah mencapai usia dewasa dan sudah matang secara emosional, sosial, fisik, dan mental.Remaja mempunyai tingkat rasa ingin tahu yang tinggi. Masa remaja sering dipandang sebagai masa perkembangan yang sulit dalam kehidupan. Remaja menjadi lebih perhatian terhadap teman sebaya dan lambat laun melepaskan keterikatan terhadap keluarga terutama orang tua. Dalam beberapa kasus, keinginan kuat untuk lepas dari orang tua tidak disertai dengan kemandirian finansial. remaja dan pelajar menjadi salah satu kelompok sasaran permainan online. Hal ini dikarenakan remaja pada umumnya mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi sehingga mampu mencoba banyak hal. Dengan munculnya game-game baru dan sangat menarik, banyak remaja yang kecanduan game dan tidak bisa lepas lagi darinya (Hanisa et al., 2024).

Meskipun kecanduan *game online* dapat menyebabkan pemain merasa senang, puas, dan menghadapi tantangan, penggunaan berlebihan dapat berdampak negatif pada kehidupan mereka. Ini termasuk masalah kesehatan seperti pola makan tidak teratur, sakit kepala, sakit punggung, kecemasan sosial, dan depresi, serta prestasi akademik seperti bolos, drop out, dan putus sekolah (Gunawan & Tria Ningsih, 2021).

**METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskripsi, Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yang diperoleh bukan dari pengamatan langsung tetapi pengamatan melalui jurnal literature review, dan hasil peneliti yang telah dilakukan oleh penelitian- penelitian terdahulu. Sumber data sekunder yang didapat berupa jurnal baik nasional dengan tema yang sudah ditentukan. Pencarian literature review ini menggunakan dua database dengan kriteria kualitas sedang dan rendah, yaitu pubmed dan google scholar (Makatita, 2022).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kecanduan *game online* merupakan masalah yang semakin umum terjadi di kalangan remaja. Ketika teknologi Internet menjadi lebih canggih dan mudah diakses, bermain *game online* telah menjadi cara yang populer bagi remaja untuk menghabiskan waktu luang mereka. Namun, kecanduan *game online* dapat menimbulkan dampak negatif yang signifikan terhadap kualitas hubungan dalam keluarga.

Para peneliti percaya bahwa tingkat kecanduan *game online* berdampak negatif pada orang-orang yang tidak dapat memanfaatkan waktu luang mereka secara bermakna. Jika seseorang sudah terlanjur kecanduan *game online*, seharusnya orang yang kecanduan *game online* tidak bisa mengontrol, mengurangi, menghentikan, atau mengabaikan aktivitas lain, termasuk interaksi dengan keluarga, teman, dan orang disekitarnya cenderung tidak mampu melakukan apa pun, yang berujung pada menurunnya perilaku orang-orang disekitarnya dan berdampak negatif terhadap kehidupannya dan prestasi akademik remaja (Nazhomiah et al., 2021).

Ada aspek positif dari bermain *game online*, namun tanpa sepengetahuan banyak orang, *game online* dapat menimbulkan dampak yang lebih negatif lagi bagi para pecandu. Manusia, baik secara fisik maupun mental. Banyak orang mengira bahwa *game online* hanyalah sekedar hiburan , padahal tanpa disadari bisa berbahaya dalam banyak aspek kehidupan.Teori sosial memandang hal ini sebagai fakta sosial yang menjamur di masyarakat tanpa banyak orang yang memperhatikan adanya perubahan baik dalam komunikasi maupun interaksi sosial, dan lingkungan masyarakat tempat individu tersebut berinteraksi Mensosialisasikan (Ondang et al., 2020). *Game online* ibarat mata pisau atau uang logam yang memiliki dua sisi bersebelahan namun selalu beriringan, artinya ada sisi positif dan negatifnya. Maka dari itu pentingnya peran keluarga dalam menangani fenomena ini.Dampak Negatif dan Positif dalam bermain game khususnya pada remaja yang banyak menimbulkan kerugian dalam kehidupan Pendidikan, kesehatan, kehidupan sosial dan ekonomi. Di bawah ini adalah beberapa dampak negatif dan positif dari bermain *game online*.

**Perilaku Remaja dan Dampak Bermain *Game***

Para peneliti percaya bahwa tingkat kecanduan game berdampak negatif pada orang yang tidak tahu bagaimana menggunakan waktu luang dengan bijak. Jika seseorang sudah kecanduan *game online* biasanya tidak bisa berhenti bermain. Akibatnya, komunikasi dengan keluarga, teman, dan orang sekitar kurang efektif dan hilangnya kepedulian kesehatan pada diri sendiri kecanduan bermain game menimbulkan efek ketagihan, dampak yang sangat fatal ini bisa berakibat buruk dalam kehidupan (Siregar & Usiono, 2023). Penjelasan pada hasil Penelitian Sadif dan Rasmi (2023) bahwa kecanduan bermain game online sangat berpengaruh pada sosial, psikis, dan fisik peserta didik. Kecanduaan game online membuat peserta didik lupa waktu, melalaikan tugas dan tanggungjawab, kurang interaksi sosial,emosi peserta didik menjadi tidak stabil, dan emosi mudah terpancing ketika tidak bisa mengalahkan tantangan yang dimainkannya. Dari segi fisik peserta didik mengalami beberapa cedera pada bagian tubuh seperti leher, punggung, tulang belakang, pergelangan tangan, dan juga mengalami penurunan berat badan akibat lupa makan.

Guru-guru dari bidang pelajaran mengekspresikan ketidakpuasan mereka terhadap perilaku siswa yang asyik bermain *game online* saat proses belajar. Mereka mengeluhkan bahwa hal ini mengganggu konsentrasi dan hasil belajar siswa. Pengajaran sering berlangsung sambil sebagian siswa tidur di kelas. Kecintaan siswa terhadap *game online* yang sudah lama ada tidak hanya mempengaruhi kualitas hubungan dengan pemain lain tetapi juga mempengaruhi kualitas hubungan dengan orang tua. Para orang tua berpendapat bahwa siswa yang bermain *game online* cenderung mengabaikan komunikasi dengan dirinya karena siswa memusatkan perhatiannya pada *game online*, sehingga membuat orang tua khawatir terhadap perkembangan komunikasi dengan anaknya selama bermain *game online* (Awal et. al, 2021).

Bermain *game online* dapat mempengaruhi Hubungan di dalam lingkungan keluarga pola perilaku individu. Pada umumnya, orang tua memiliki tanggung jawab untuk mengajarkan anak-anak mereka tentang cara berinteraksi dengan orang lain di masyarakat selain keluarga. Beberapa orang tua melakukan hal ini dengan memberikan contoh dan memberi nasihat kepada anak-anak mereka tentang sopan santun dan etika dalam pergaulan sosial.Pandangan yang umum adalah bahwa *game online* memiliki efek buruk terhadap kualitas hubungan sosial.Kehadiran orang tua bersama anak-anak terganggu oleh kegiatan bermain *game online* yang intensitasnya meningkat.

Hubungan antar individu dalam keluarga menghasilkan identitas yang khas, pembatasan, manajemen kebutuhan domestik, dan kualitas lingkungan emosional, yang kemudian mempengaruhi perilaku anggota keluarga. Ketergantungan pada internet dapat dikenali dari penggunaan yang berlebihan, dampak negatif pada kesehatan, dan rasa terisolasi yang muncul akibat pola komunikasi yang kurang terbuka, kurang empati, dan kurang menghargai. Ini sesuai dengan konsep pembelajaran sosial yang menekankan pengaruh lingkungan terhadap tindakan individu. Komunikasi dalam keluarga yang bersifat otoriter bisa menghalangi terbentuknya komunikasi yang terbuka dan partisipasi anggota keluarga. Karena itu, komunikasi yang hangat dalam keluarga sangat penting, dengan berdialog secara mendalam, penuh empati, dan memiliki budaya kompromi (Alifah & Putri, 2024).

**SIMPULAN**

Persepsi remaja terkait aturan dan norma keluarga dalam bermain *game online* menunjukkan bahwa remaja yang aktif bermain *game online* cenderung mengabaikan komunikasi dengan orang tua dan mengabaikan norma keluarga. Mereka lebih memilih bermain *game online* daripada berinteraksi dengan keluarga, sehingga mengganggu kualitas hubungan dengan orang tua. Kecanduan *game online* juga dapat menghambat aktivitas belajar remaja dan mengurangi kesempatan untuk mempelajari etika sosial. Dampak negatif ini dapat berakibat pada kurangnya keterbukaan dalam komunikasi dengan keluarga dan mengabaikan norma keluarga. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk memahami dan mengawasi aktivitas bermain *game online* remaja agar dapat mempertahankan kualitas hubungan dengan mereka. Orang tua perlu terlibat dan memberikan pengawasan yang seimbang agar remaja dapat memahami batasan-batasan dalam bermain *game online* dan tetap menjaga hubungan yang baik dengan keluarga.

**DAFTAR PUSTAKA**

Alifah, N., & Putri, C. (2024). Analisis Pengaruh Pola Komunikasi Keluarga Terhadap Perilaku Kecanduan Internet Remaja di Kota Jayapura. *Action Research Literate*, *8*(6). https://arl.ridwaninstitute.co.id/index.php/arl

Erida, F. (2022). Pengaruh *Game online* Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Influence of Games Online on Changes in Adolescent Behavior. *Pengaruh Game online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Influence of Games Online on Changes in Adolescent Behavior*, *1*(2), 15.

Awal, Kadir, S. F., Obaid, M. Y. & Supriyanto (2021). Persepsi Orang Tua Terhadap Game Online Di Kalangan Pelajar Kelurahan Tondonggeu Kota Kendari. *Dirasah; Jurnal Pendidikan Islam Vol 2 no 1*. https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/dirasah/article/download/2405/1839

Hanisa, Mukhlis, Gaffar, Z. H., Marini, Musa, P. & Nurwijayanto (2024) Dampak *Game Online* Mobile Legends Terhadap Perilaku Remaja Usia 17-21 Tahun di Desa Sekura Kabupaten Sambas. *JISA: Jurnal Ilmiah Sosiologi Agama 7(1).* https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/JISA/article/view/20070

Gunawan, A., & Tria Ningsih, Y. (2021). Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dengan Kecanduan *Game online* Pada Mahasiswa yang Bermain *Game online* X Di Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(3), 10471–10476.

Siregar, H. A & Usiono (2023). *Hubungan Kecanduan Game online dengan Kualitas Tidur pada Remaja Literature Review*.

Makatita, F. (2022). me Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Hubungan Antara Kecanduan Bermain Ga. *Professional Health Journal*, *4*(1), 25–36. https://doi.org/10.54832/phj.v4i1.271

Nazhomiah, S., Haskas, Y., Khalid, N., Nani, S., Makassar, H., & Kemerdekaan, J. P. (2021). Literature Review : Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* dengan Kualitas Tidur Remaja. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa & Penelitian Keperawatan* , *1*(3), 90245.

Ondang, G. L., Mokalu, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak *game online* terhadap motivasi belajar mahasiswa jurusan Sosiologi FISPOL UNSRAT. *Jurnal Holistik*, *13*(2), 1–15.

Sadif, R.S. & Rasmi (2023) Dampak Kecanduan *Game online* pada Remaja. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* *5*(1). https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/13685

Subandi, S. P., Iman, N., & Syam, A. R. (2022). Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Pendidikan Anak. *He Internet and Social Life,” Annual Review of Psychology*, *4*, 243–262.