

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data Penelitian

1. Identitas TK Aisyiyah Bustanul Athfal 28 Banjarmasin

TK Aisyiyah Bustanul Athfal 28 merupakan sebuah lembaga sekolah TK swasta yang ada di Banjarmasin yang beralamat Jl. Kampung Melayu Darat GG. Kenari Raya RT. 19, Kelurahan Melayu, Kecamatan Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan. TK swasta ini pertama kali berdiri pada tahun 1978 mendapatkan SK Pendirian pada tanggal 2 Juli 1978 dan SK Operasional pada tanggal 1 Januari 1970. Sekarang TK Aisyiyah Bustanul Athfal 28 menggunakan panduan kurikulum pemerintah yaitu kurikulum 2013. TK Aisyiyah Bustanul Athfal 28 dikepalai oleh seorang kepala sekolah yang bernama Saipani, S. H.I, S. Pd. I serta dibantu oleh operator bernama Saipani.

TK Aisyiyah Bustanul Athfal 28 dibina oleh Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi dan dibawah naungan Yayasan Pimpinan Daerah Muhammadiyah (PDM) Kota Banjarmasin. TK Aisyiyah Bustanul Athfal 28 terdaftar dengan nomer SK: C-568/A/VIII/78, nomor NPSN 30312746 mendapatkan status akreditasi grade B dengan nilai 630 (akreditasi tahun 2018) dari BAN-S/M (Badan Akreditasi Nasional) Sekolah/Madrasah. TK Aisyiyah Bustanul Athfal 28 memiliki 4 ruang kelas, 1 ruang guru, 1 ruang ibadah, 1 ruang UKS, 1 ruang gudang, kantin dan 2 ruang toilet dengan luas tanah 1,097 m².

TK Aisyiyah Bustanul Athfal 28 memiliki 6 orang guru dengan 1 kepala sekolah dan operator sekolah. Pada sekolah ini menggunakan akses internet jaringan XL (GSM) serta sumber listrik dari PLN yang berdaya listrik 900 Watt. Sekolah dibuka pukul 6 pagi namun pembelajaran dimulai pada pukul 8 pagi.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 28 Banjarmasin yang beralamatkan di Jl. Kampung Melayu Darat GG. Kenari RT. 19 Kelurahan Melayu, Kecamatan Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan.

B. Proses Pelaksanaan Penelitian

1. Waktu, Tanggal dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan mengikuti jadwal dan kegiatan subjek. Jadi dapat ditetapkan waktu pelaksanaan wawancara adalah sebagai berikut:

TABEL 4.1 WAKTU WAWANCARA SUBJEK

No	Subjek	Tanggal wawancara	Waktu wawancara	Tempat wawancara
1	A	Sabtu, 22 Okt 2022	16.00 – 18.00	Rumah subjek
2	MA	Senin, 17 Okt 2022	09.00 – 10.00	Sekolah
3	U	Selasa, 18 Okt 2022	12.00 – 12.45	Rumah subjek

2. Identitas Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini subjek yang dipilih sebagai narasumber adalah tiga anak prasekolah yang mengalami adiksi *game online*. adapun keterangan dari subjek penelitian sebagai berikut:

TABEL 4.2 IDENTITAS ANAK

No	Nama (Inisial)	Usia (Th)	Jenis Kelamin	Agama	Domisili
1	A	6	Perempuan	Islam	Kab. Banjar
2	MA	6	Laki-laki	Islam	Banjarmasin
3	U	6	Laki-laki	Islam	Banjarmasin

3. Identitas Subjek

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil data dari hasil wawancara dengan orang tua subjek sebagai berikut:

TABEL 4.3 IDENTITAS SUBJEK

Nama (Inisial)	Usia (Th)	Jenis Kelamin	Status	Pekerjaan	Domisili
MS	31	Perempuan	Ibu dari subjek A	Guru	Kab. Banjar
W	47	Perempuan	Ibu dari subjek MA	Ibu Rumah Tangga	Banjarmasin
TI	28	Perempuan	Ibu dari subjek U	Ibu Rumah Tangga	Banjarmasin

4. Identitas Informan

Dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan informasi tambahan mengenai subjek dari informan penelitian sebagai berikut:

TABEL 4.4 IDENTITAS INFORMAN

No	Nama (Inisial)	Usia	Jenis Kelamin	Status	Domisili
1	IF	24	Perempuan	Tante dari subjek A	Kab. Banjar
2	Y	19	Perempuan	Kakak dari subjek MA	Banjarmasin
3	M	55	Laki-laki	Kakek dari subjek U	Banjarmasin

C. Penyajian Data Penelitian

1. Deskripsi Subjek Penelitian

a. Subjek A

Subjek A adalah seorang anak perempuan berusia 6 tahun, subjek berasal dari daerah Kabupaten Banjar. Subjek memiliki badan kurus, berbadan lebih pendek dibandingkan anak-anak seusianya dan berkulit putih dengan rambut keriting sebahu.

Kedua orang tua subjek berprofesi sebagai seorang guru, sebelum sekolah subjek tinggal bersama nenek dan kakeknya. Namun sekarang kedua orang tua subjek memutuskan untuk pindah dan tinggal sendiri. Saat proses wawancara yang dilakukan dengan ibu subjek, terlihat subjek A sedang asik bermain dengan teman subjek yang rumahnya berada disebelah rumah subjek. Ketika wawancara dilakukan ibu subjek menjawab pertanyaan dari peneliti dengan lancar dan tenang walau ada beberapa pertanyaan yang terbata-bata serta fokus ibu subjek terbagi sambil menjaga subjek yang sedang berada dirumah sebelah. Peneliti juga mengajukan beberapa pertanyaan yang telah disederhanakan agar ibu subjek

mudah memahami untuk menjawab pertanyaan tersebut, tidak hanya itu peneliti juga memberikan contoh agar proses wawancara berjalan dengan lancar.

Peneliti melakukan observasi pada subjek dan ibu subjek seperti melihat bagaimana cara subjek dalam menjawab, apa saja yang subjek lakukan saat wawancara berlangsung, pakaian apa yang digunakan subjek saat wawancara berlangsung, dan bagaimana postur tubuh dari subjek dan ibu subjek. Subjek A mengenakan one set berwarna putih tulang bergambar ikan. Ketika proses wawancara berlangsung terlihat subjek tenang bermain masak-masakan bersama teman tanpa gadget, sesekali subjek berlari menghampiri ibunya yang berada di teras rumah. Sedangkan ibu subjek mengenakan daster panjang berwarna coklat serta jilbab instan dengan warna senada. Ibu subjek menjawab pertanyaan dengan tenang dan tidak berbelit-belit. Ibu subjek juga sangat terbuka dalam menjawab pertanyaan tanpa paksaan sedikitpun.

b. Subjek MA

Subjek MA adalah seorang anak laki-laki berusia 6 tahun. Subjek berasal dari daerah Banjarmasin. Subjek berbadan kurus memiliki tubuh tinggi berkulit putih dan berambut hitam yang cukup panjang hingga telinga. Subjek memiliki orang tua yang berprofesi sebagai tenaga kesehatan di Rumah sakit, selain itu kedua orang tua subjek juga membuka usaha optik di daerah Banjarmasin Tengah. Karena kedua orang tua subjek sibuk, subjek dititipkan di dekat tempat tinggal subjek. Dari pagi hingga menjelang magrib subjek bersama orang tua sambungnya, setelah magrib subjek mengikuti les, dan subjek akan dijemput kedua orang tuanya setelah mereka menutup optik.

Saat proses wawancara yang dilakukan bersama ibu asuh subjek, subjek MA sedang mengikuti proses belajar didalam kelas. Dikarenakan proses wawancara dilakukan dalam lingkungan sekolah menyebabkan ibu subjek kurang fokus, namun masih bisa menjawab semua pertanyaan dengan lancar walaupun beberapa kali harus mendampingi subjek MA didalam kelas. Beberapa pertanyaan sederhana juga diajukan oleh peneliti agar ibu asuh subjek dapat dengan mudah memahaminya, peneliti juga memeberikan contoh karena pertanyaan sulit dipahami.

Selama proses wawancara peneliti juga melakukan observasi pada subjek MA. Subjek MA mengenakan seragam sekolah yaitu kemeja lengan panjang berwarna kuning dengan celana panjang hingga mata kaki berwarna hijau, selain itu subjek juga mengenakan dasi berwarna hijau dan topi berwarna hijau, mengenakan kaos kaki berwarna abu-abu dan sepatu berwarna hitam dengan les berwarna abu-abu. Ketika sedang mengikuti pelajaran didalam kelas terlihat subjek MA mengeluarkan pensil warna dari dalam tasnya karena ada tugas mewarna dari sang guru. Terlihat beberapa kali subjek berbicara dengan teman disebelahnya sehingga ibu asuh subjek harus menemani didalam kelas agar subjek tetap fokus pada tugas yang diberikan.

Sedangkan ibu asuh subjek mengenakan kemeja dengan lengan tiga perempat berwarna merah mudah, celana panjang bermotif kotak-kotak besar berwarna coklat dan jilbab bergo berwarna merah muda yang panjang hingga menutup dada. Ibu asuh subjek memiliki postur tubuh yang berisi tapi tidak terlalu gemuk dan memiliki tinggi badan kurang lebih 150 cm. Selama proses wawancara

berlangsung ibu asuh subjek menjawab pertanyaan dengan jelas dan tidak berbelit-belit. Ibu asuh subjek juga sangat terbuka dalam menjawab pertanyaan tanpa ada paksaan sedikitpun.

c. Subjek U

Subjek U adalah seorang anak laki-laki berusia 6 tahun. Subjek berasal dari daerah Banjarmasin. Subjek memiliki badan yang cukup berisi dengan tinggi badan yang cukup tinggi dibandingkan dengan anak-anak seusianya, berkulit sawo matang dan rambut hitam dengan potongan tipis disamping dan tebal diatasnya. Kedua orang tua subjek berpisah ketika subjek masih bayi. Subjek tinggal bersama ibu dan kakeknya. keseharian subjek dihabiskan untuk bermain *game online* bersama teman-temannya. Selain itu subjek juga sering menangis ketika paket data *handphone* nya habis.

Saat proses wawancara dilakukan bersama ibu subjek, subjek U sedang bermain *game online* bersama teman-temannya diteras rumah. Sedangkan peneliti dan ibu subjek diruang tamu sambil mengawasi subjek U bermain. Selama proses wawancara berlangsung, ibu subjek menjawab pertanyaan dengan lancar, namun ada beberapa pertanyaan yang harus dijelaskan dan disederhanakan bahasanya terlebih dahulu agar ibu subjek mudah memahami. Bukan hanya itu peneliti juga memberikan contoh pada pertanyaan yang sulit dipahami oleh ibu subjek. Ibu subjek juga bercerita mengenai subjek U yang tak jarang mengamuk ketika kehabisan paket data dan tidak bisa bermain *game online*.

Dalam proses wawancara peneliti juga melakukan observasi pada subjek U dan ibu subjek. Subjek U mengenakan baju kaos lengan pendek berwarna

merah dengan gambar ikan dan celana pendek selutut polos berwarna hitam. Terlihat subjek sedang asik bermain *game online* bersama teman-temannya tak jarang subjek mengeluarkan kata-kata yang seharusnya tidak diketahui anak seumurannya subjek, subjek juga beberapa kali meneriaki temannya agar mengikuti subjek dalam permainan tersebut. Tidak hanya itu teman-teman subjek dan subjek juga sering memukul satu dengan yang lainnya.

Sementara itu subjek memiliki postur tubuh kurus dan tinggi sekitar 155cm, mengenakan baju kaos polos lengan pendek berwarna hitam dan celana pendek dibawah lutut berwarna putih dengan garis-garis berwarna merah muda. Saat menjawab pertanyaan dari peneliti terlihat ibu subjek menjawab dengan tenang, lancar dan tidak terbata-bata. Sesekali ibu subjek bercerita mengenai ayah subjek yang tidak lagi memberi nafkah dan tidak mau menjenguk anaknya sendiri.

2. Deskripsi Informan

a. Informan IF

Informan IF merupakan adik dari ibu MS atau tante dari subjek A. Biasanya subjek dijaga oleh IF ketika orang tua subjek sedang berkerja. Informan IF sangat dekat dengan subjek dan orang tuanya, keseharian subjek banyak dihabiskan bersama informan IF.

b. Informan YY

Informan YY merupakan anak dari ibu W atau kakak dari subjek MA. Informan YY banyak membantu dalam kegiatan sehari-hari subjek. Biasanya subjek akan bermain dengan YY ketika tidak bermain *game online* tidak jarang subjek diajak keluar agar tidak selalu bermain *game online*.

c. Informan M

Informan M merupakan ayah dari ibu TI atau kakek dari subjek U. Informan M adalah sosok pengganti ayah bagi subjek U, selain bermain dengan teman-teman biasanya subjek U juga bermain bersama informan M dan yang memberi nafkah serta mencukupi semua kebutuhan subjek U dan ibu TI.

D. Paparan Data

1. Gambaran psikologis anak pra sekolah yang terindikasi adiksi *game online*.

a. Subjek A

Pada sesi wawancara ibu dari subjek A memaparkan bahwa subjek A adalah anak perempuan berusia 6 tahun yang saat ini sedang bersekolah di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Banjarmasin. Kedua orang tua subjek berprofesi sebagai seorang guru di salah satu sekolah yang ada di kota Banjarmasin, karena kedua orang tua subjek A sibuk bekerja subjek dititipkan kepada neneknya dan mereka juga masih tinggal bersama dengan orang tua ibu MS. Sejak berumur 1 tahun subjek telah diperkenalkan dengan *gadget* sebagai sarana bermain juga untuk menemani subjek ketika neneknya sibuk menyelesaikan pekerjaan rumah.

Pada awalnya subjek hanya diperbolehkan menonton video-video pelajaran diyoutube, sejalan dengan perkembangan dan penambahan umurnya subjek mulai bisa menggunakan *gadget* sendiri, subjek mulai mengenal *game online*, dari yang awalnya hanya bermain untuk menunggu neneknya selesai mengerjakan pekerjaan rumah, lama-lama bermain *game online* menjadi kebiasaan

yang tidak dapat dikontrol hingga lupa waktu. Seperti yang dipaparkan oleh ibu MS bahwa subjek bermain *game online* bisa sampai berjam-jam atau bahkan sampai seharian, subjek akan berhenti bermain *game online* jika ibu dan ayahnya sudah pulang kerja. Namun ada kalanya subjek minta izin untuk bermain *game online* lagi ketika malam hari, subjek akan diberi tambahan waktu bermain ketika kedua orang tua sibuk menyelesaikan pekerjaan dirumah, tapi ketika kedua orang tua subjek tidak sibuk subjek tidak akan diperbolehkan main *game online* ketika malam hari.

Kedua orang tua subjek mengaku tidak dapat mengontrol penuh dalam keseharian subjek bermain *game online*, dikarenakan tuntutan pekerjaan membuat kedua orang tua subjek mau tidak mau menjadikan *game online* sebagai salah satu sarana agar subjek diam didalam rumah. Selain karena kedua orang tua yang sibuk bekerja, nenek dan tante subjek juga tidak sepenuhnya dapat mengontrol dan menemani subjek bermain karena mereka juga memiliki kesibukan masing-masing. Sebenarnya subjek merupakan anak yang aktif dan suka bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya, namun nenek nya tidak selalu bisa menemani subjek jadi *game online* menjadi solusi yang tepat pada saat itu untuk membuat subjek diam dirumah dan tidak mengganggu yang lainnya. Menurut paparan ibu subjek, ketika subjek bosan bermain dirumah sendirian subjek lebih memilih untuk bermain ke rumah tetangga. Namun karena kekhawatiran neneknya subjek hanya diperbolehkan bermain ke rumah tetangga ketika neneknya sudah selesai dengan pekerjaan beliau, nenek subjek takutnya subjek tercebur karena disamping rumah mereka terdapat sungai yang cukup dalam, mengingat subjek sangat aktif

dan perlu pengawasan ekstra sedangkan nenek subjek tenaganya sudah tidak begitu energik, mau tidak mau subjek harus tetap berada didalam rumah agar sang nenek dapat memantau pergerakan subjek.

Sejalan dengan subjek yang mulai tidak terkontrol bermain *game online* lalu muncul beberapa dampak-dampak negatif dan positif serta perubahan-perubahan perilaku pada subjek. Karena terlalu keseringan menatap layar *handphone* ibu subjek mengeluhkan terdapat gangguan pada mata subjek, subjek mulai mengedip-ngedipkan matanya seolah menunjukkan mata yang kelelahan menatap layar ponsel, tak hanya itu ibu subjek juga mengatakan ketika subjek terlalu fokus bermain *game online* subjek sulit untuk diajak berkomunikasi atau bahkan subjek tidak menghiraukan orang-orang disekitarnya lagi hanya terfokus pada *game* yang sedang dimainkannya. Ibu subjek memaparkan terdapat beberapa perubahan perilaku pada subjek seperti marah ketika tidak dibolehkan bermain *game*, berteriak-teriak saat kalah bermain *game*, tak jarang subjek juga mengatakan kata-kata yang belum pantas untuk seumuran subjek karena dampak yang diperoleh dari *game online* tersebut.

Selain dampak negatif, ibu subjek juga menyebutkan beberapa dampak positif yang didapatkan subjek ketika dia mengenal *game online*, seperti subjek tidak gptek atau paham tentang penggunaan *smartphone*, subjek jadi belajar bahasa asing contohnya bahasa inggris, melatih perkembangan bahasa subjek, subjek menjadi lebih kritis serta banyak menanyakan hal-hal yang dia tidak tau, serta subjek menjadi lancar berbahasa Indonesia bahkan subjek tak jarang

berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia yang kurang dipahami oleh kakek dan neneknya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, saat berada disekolah subjek A berperilaku layaknya murid-murid pada umumnya tidak terlihat ada perilaku-perilaku agresif serta perilaku antisosial pada subjek A. Subjek A tetap berinteraksi dengan baik bersama teman-teman dan guru disekolah.

Saat berada dirumah subjek A sedang bermain *game online* terlihat beberapa perilaku agresif seperti, saat sedang bermain *game online* subjek A marah-marah karena diganggu oleh tantenya selain itu subjek A juga mengomel karena tante yang tidak henti-hentinya mengganggu subjek. Terlihat juga subjek A berteriak-teriak saat bermain game ketika mengalami kekalahan “aaaaaaaahhhhhhhhhh kalahh matiiiiii aaaaaahhhhhhhh”, ketika bermain bersama teman subjek A beberapa kali terlihat mendorong temannya karena berebut mainan atau saat bermain game tidak sengaja mendorong karena tidak mau kalah dari temannya. Subjek A juga bisa memukul ketika sedang bersama teman-temannya, seperti ketika mainannya tiba-tiba diambil oleh teman subjek, subjek membalas dengan memukul temannya. Tidak hanya itu, ketika sedang bermain game dan tiba-tiba tentanya datang mencium subjek, subjek langsung memukul tantenya sambil berteriak “jauhhhh sana jangan ganggu aku”, bukan hanya memukul subjek A juga mengancam ingin mengusir tantenya dari rumah karena mengganggu dia bermain *game online*.

Saat sedang asik bermain *game online* lalu orang tua subjek A memerintahkan untuk berhenti bermain *game*, subjek memberontak tidak mau

memberikan *handphone* dan ingin tetap bermain gameseraya mengomel dan marah-marah hingga menangis karena subjek A tidak ingin berhenti bermain *game online*.

b. Subjek MA

Pada sesi wawancara ibu asuh dari subjek MA memaparkan bahwa subjek merupakan anak laki-laki berumur 6 tahun yang bersekolah di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Banjarmasin, subjek adalah anak kedua dari dua bersudara dengan latar belakang kedua orang tua subjek beprofesi sebagai tenaga kesehatan disalah satu rumah sakit yang ada di Kota Banjarmasin. Dengan kesibukan kedua orang tua subjek, sejak subjek berumur 3 bulan subjek telah dititipkan kepada tetangga subjek. Namun subjek lebih banyak menghabiskan waktu dirumah ibu asuhnya daripada tinggal bersama orang tuanya. Kedua orang tua subjek bukan asli orang Banjarmasin dan tidak memiliki anggota keluarga yang juga tinggal di Banjarmasin menjadi alasan kenapa subjek dititipkan kepada tetangga.

Saat masih bayi subjek tidak banyak memiliki kegiatan, hanya tidur minum susu dan keluar rumah pada saat sore hari saja untuk berkeliling kampung. Memasuki usia satu tahun ibu asuh subjek menyadari bahwa subjek belum bisa mengucapkan sepatah katapun bahkan untuk menyebutkan kata “mama” saja subjek belum bisa, pada awalnya ibu asuh subjek menganggap kalau ini ada pengaruh dari kebiasaan subjek yang selalu mengantuk dan minta tidur setiap waktu. Selain itu juga subjek belum bisa berjalan, subjek hanya mau merangkak padahal subjek sudah bisa berdiri dan berjalan beberapa langkah sambil berpegangan di dinding. Seiring berjalannya waktu subjek mulai mengenal

gadget, sekitar umur 1 tahun subjek diperkenalkan dengan *gadget* oleh bundanya yang awalnya bertujuan untuk subjek belajar mengenal warna dan angka-angka melalui video-video di youtube.

Semakin bertambahnya usia subjek tujuan dari mengenalkan *gadget* ini berubah, yang awalnya subjek tidak bisa bermain *handphone* sendiri hanya diberikan *handphone* untuk belajar hingga subjek bisa meminta untuk bermain *handphone* namun masih dengan tujuan yang sama untuk menonton youtube. Sekitar usia 2 tahun 6 bulan subjek sudah bisa mengaplikasikan *gadget* sendiri, disinilah awal mulanya subjek mengenal *game online*. Subjek mulai bermain *game* yang ada di *handphone* bundanya. Memasuki usia ke 3 tahun bundanya membelikan subjek *handphone* baru untuk subjek bermain. Dari sini subjek mulai bisa mendownload sendiri *game* yang diinginkannya. Kesibukan kedua orang tua yang menjadi salah satu alasan kenapa akhirnya memutuskan untuk membelikan *gadget* untuk subjek, selain itu tidak adanya teman bermain juga menjadi alasan orang tua subjek memilih untuk memberikan hiburan subjek melalui *game online*

Pada saat itu yang mulanya hanya diizinkan bermain *game online* selama 30 menit sampai 1 jam saja, terjadilah pemberontakan dari subjek. Subjek mulai tidak ingat waktu, sulit diatur, menurunnya nafsu makan, hingga terganggu waktu tidurnya. Ditambah dengan adanya pandemi pada masa itu serta subjek yang tidak diizinkan sekolah oleh ayahnya membuat subjek semakin tidak ingat waktu dalam bermain *game online* menyebabkan pola tidur subjek yang terbalik tidur disaat pagi hingga siang hari dan terbangun saat malam hari untuk bermain *game online* hingga subuh. Kedua orang tua subjek membiarkan itu semua terjadi dengan

alasan karena tidak bisa keluar rumah disaat pandemi dan kesibukan kedua orang tua subjek yang bekerja sebagai tenaga kesehatan yang sangat dibutuhkan pada saat pandemi.

Ibu subjek mengkhawatirkan keadaan subjek yang pada saat itu sudah memasuki usia hampir 5 tahun namun belum lancar berbicara dan kedua orang tua subjek pun juga menyadari hal tersebut. Diantara anak seusia subjek yang sudah mulai lancar bicar berbanding terbalik dengan subjek yang hanya bisa mengucapkan beberapa kata namun tidak bisa menggabungkan kata-kata tersebut menjadi kalimat, serta kata-kata yang kurang pantas untuk subjek yang didapatkannya melalui *game online*. Sekitar pertengahan 2021 orang tua subjek memutuskan untuk mengantar subjek ke Jakarta kerumah nenek subjek. Kurang lebih 2 bulan disana subjek mulai lancar berbicara, mulai bisa menggabungkan beberapa kata menjadi kalimat semua itu karena adik bundanya subjek adalah seorang guru dan disana subjek tidak diperbolehkan main *handphone*.

Namun setelah pulang ke Banjarmasin bukan perubahan positif yang didapatkan oleh subjek, tetapi subjek malah semakin tidak terkontrol bermain *game online*. Ketika tidak diizinkan bermain *game* subjek akan mengamuk dan menangis. Sejalan dengan itu semua mulai muncul dampak-dampak negatif pada subjek seperti menurunnya nafsu makan hingga terjadi penurunan berat badan, terganggunya pola tidur dikarenakan subjek bermain *game* tidak ingat waktu hingga larut malam, terjadinya keterlambatan berbicara pada subjek, subjek sering membanting *handphone* ketika kalah bermain *game*, dan yang lebih mengejutkan

adalah ketika subjek mengerti dan berbicara kata-kata kasar serta membentak orang lain.

Selain banyaknya dampak negatif yang didapatkan adapula dampak positifnya seperti subjek bisa memahami serta belajar bahasa asing contohnya bahasa Inggris, subjek terlatih berpikir kritis dan menyusun strategi agar dapat memenangkan *game* yang dimainkannya.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan kepada subjek MA ketika subjek MA berada di sekolah terlihat subjek sulit diatur saat ditegur guru di kelas untuk tidak bermain dengan temannya dan memperhatikan guru sedang menjelaskan di kelas namun subjek mendengarkan omongan guru tetap terus bermain dengan temannya, itu juga terjadi ketika sedang bermain perosotan bersama teman subjek ibu asuh subjek menegur untuk tidak naik-naik ke pagar perosotan bukannya mendengarkan subjek justru semakin naik hingga atas. Saat bermain bersama teman-teman subjek tak jarang memukul temannya atau bahkan mendorong saat sedang bercanda. Subjek juga terlihat berkelahi dengan teman karena berebut barang atau mainan, subjek senang merebut barang yang dipegang temannya.

Pada saat istirahat sekolah subjek meminta *handphone* untuk bermain *game online* kepada ibu asuh subjek, namun karena sedang berada di lingkungan sekolah ibu asuh subjek tidak memberikan dan memberi pengertian kepada subjek kalau di sekolah tidak boleh bermain *handphone*, tetapi subjek tidak mau mendengarkan malah mengamuk untuk tetap meminta *handphone* agar bisa bermain *game online*.

Ketika dirumah subjek banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* didalam kamar jarang berinteraksi dengan teman-teman sebayanya. Subjek biasanya bermain gameperang-perangan tidak jarang subjek mengeluarkan kata-kata kotor seperti "what the hell, fuck, orang gila, what the fuck". Subjek pun sulit diatur ketika sedang asik bermain *game online*, saat diminta ibu asuhnya untuk makan dan ganti baju dulu baru boleh bermain gamenamun subjek malah marah-marah memberontak tidak mau, hanya ingin bermain *game*. Tak jarang subjek berbohong seperti "enggak enggak aku gak mainan hp" "sebentar aja ihhhhhh" "iya iyaaa aku makan" padahal hal tersebut tidak dilakukan oleh subjek hanya agar ibu asuh subjek tidak menegurnya lagi.

Subjek dirumah bersama kakak sepupunya bermain *game online* sering ketika subjek kalah bermain gamedari kakanya subjek menangis tidak mau kalah maunya menang, subjek juga terlihat memukul kakaknya untuk mengalah agar dia saja yang menang, bahkan subjek mendorong, menendang dan menginjak kakak subjek hingga mereka berdua berkelahi karena sang kakak tidak terima diperlakukan seperti itu, tetapi subjek tidak mau dikalahkan dan hanya mau selalu dia yang menang bermain gamenya.

Saat sedang asik bermain *game online* dan ibu asuh subjek meminta untuk berhenti subjek tidak jarang memberontak serta mengamuk tidak mau memberikan *handphone* nya, subjek hanya mau bermain *game online* tidak mau melakukan aktivitas lainnya.

c. Subjek U

Pada sesi wawancara ibu dari subjek U menceritakan subjek merupakan anak laki-laki berusia 6 tahun yang bersekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Banjarmasin, kedua orang tua subjek berpisah ketika subjek masih berada dalam kandungan. Sekarang subjek tinggal bersama ibu dan kakeknya.

Pernikahan kedua orang tua subjek diawali dengan perselisihan adu mulut. Ibu subjek terkejut melihat sikap asli ayah subjek yang suka membentak berbicara dengan nada tinggi selain itu ayah subjek juga suka minum-minuman beralkohol dan tak jarang juga suka memukul ibu subjek. Tidak berselang lama setelah prosesi pernikahan ibu subjek mengandung, ibu subjek berpikir kalau suaminya akan berubah ketika dia mengandung anak sang suami. Namun dugaan tersebut salah, bukannya berubah kelakuan suami semakin menjadi-jadi tidak hanya membentak dan bermain tangan dia juga menjadi malas bekerja, dia hanya meminta uang kepada sang istri untuk berjudi dan membeli minuman beralkohol. Karena tidak tahan dengan kelakuan sang suami akhirnya ibu TI memutuskan untuk pulang kerumah orang tuanya dengan tujuan agar sang suami sadar ditinggal istri pulang kerumah orang tua.

Bukannya sadar dengan hal tersebut suami subjek semakin tidak peduli dengan istri dan calon anaknya. Hingga tiba waktunya ibu TI melahirkan subjek, sang suami tak kunjung datang menjenguk anaknya yang baru lahir. Ibu TI sudah tidak tahan dengan kelakuan sang suami yang tidak kunjung berubah, akhirnya ibu TI memutuskan untuk menggugat cerai sang suami. Hingga saat ini ayah

subjek tidak pernah menjenguk atau menanyakan kabar sang anak, memberi nafkah dan mencukupi kebutuhan sang anak pun tidak.

Awal subjek mengenal *gadget* saat subjek berumur sekitar 1 tahun, subjek diberikan *gadget* agar tidak rewel ketika ditinggal ibu menyelesaikan pekerjaan rumah. Dengan adanya *gadget* ibu subjek merasa sangat terbantu karena selain sebagai hiburan untuk subjek juga dapat membuat subjek duduk tenang saat harus ditinggal mengerjakan pekerjaan rumah, serta ibu subjek merasa ada yang membantu menjaga subjek karena mereka hanya tinggal bertiga dengan kakeknya yang sibuk bekerja untuk memenuhi kebutuhan mereka. Sejalan dengan pertambahan usia subjek yang mulai paham cara mengaplikasikan *gadget* dengan tujuan awal untuk menemani dikala ibu subjek sibuk berubah menjadi kebiasaan. Dimulai dengan hanya nonton video-video di youtube, hingga subjek sudah bisa memainkan permainan yang ada di *handphone* sang ibu dan sudah bisa mendownload sendiri *game* yang diinginkannya.

Sekitar usia 4 tahun ibu subjek memutuskan untuk membelikan *handphone* subjek agar tidak mengganggu, karena pada saat itu subjek sudah mulai tidak terkontrol bermain *game*. Pada mulanya bermain *handphone* bertujuan untuk hiburan dan membuat subjek duduk tenang, ternyata disalahgunakan oleh subjek, subjek menganggap bermain *game* online sebagai kebutuhan sehari-hari. Saat subjek telah memasuki bangku sekolah sudah mau bersosialisasi dengan teman-teman di sekolahnya yang ternyata rumah mereka tidak terlalu jauh jaraknya. Melihat itu ibu subjek senang, anaknya tidak merasa kesepian lagi mempunyai teman dekat dengan rumah mereka dan bisa bermain bersama, ibu

subjek mengira ketika memiliki teman sebaya yang dekat akan mengurangi subjek bermain *game online*. Namun dugaan ibu TI salah, subjek mau berteman supaya bisa bermain *game* bersama selepas pulang sekolah.

Ibu subjek menganggap *game online* adalah sarana bermain subjek, karena dengan adanya *game online* sang anak mau bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Ketika sedang bermain *game* bersama teman-temannya subjek lancar berkomunikasi, berbanding terbalik jika sedang bersama ibunya. Seperti penuturan ibu TI subjek hanya menjawab seperlunya saat diajak berkomunikasi bahkan tidak direspon sama sekali. Pulang sekolah biasanya subjek dijemput teman-temannya untuk bermain *game* bersama, mereka berkumpul didepan teras rumah subjek dengan alasan agar ibu subjek masih bisa memantau anaknya yang sedang bermain bersama.

Ibu subjek menyadari perubahan perilaku yang terjadi pada subjek ketika terlalu sering bermain *game online*, seperti subjek sulit diajak berkomunikasi apalagi disaat sedang asik bermain *game online* bahkan dipanggil untuk diajak berbicara subjek kurang responsif, bukan hanya itu subjek juga menjadi kenal dengan kata-kata kasar dan kotor yang seharusnya belum pantas diucapkan oleh anak-anak seusianya, ketika ibu subjek melarang untuk jangan terlalu banyak main *game online* subjek akan marah-marah, mengamuk, menangis sampai *handphone* dia dikembalikan lagi, subjek juga akan merasa gelisah saat ia tidak bisa bermain *game online* karena kehabisan kuota internet, selain itu subjek pun bisa memukul teman-temannya dikala bermain *game online* bersama. Ibu subjek

mengeluhan jika subjek sekarang sulit diatur, penurunan nafsu makan hingga berat badannya juga ikut berkurang.

Ibu subjek merasa dengan bermain *game online* ini banyak muncul perilaku-perilaku negatif pada subjek, namun ibu subjek tidak dapat mengambil tindakan karena tidak mau menambah beban pikiran ketika subjek mengamuk saat dilarang bermain *game online*. Ibu subjek akan menuruti apa yang membuat anaknya bahagia maka ibu subjek juga akan merasa bahagia melihatnya walau banyak dampak negatif yang akan ditimbulkan setelahnya.

Menurut hasil pengamatan yang telah dilakukan kepada subjek saat disekolah terlihat sulit diatur hanya ingin menuruti kehendak subjek saja seperti ketika ibu subjek meminta subjek mengerjakan tugas yang diberikan guru, subjek menolak hanya ingin bermain bersama temannya dikelas atau saat sedang istirahat ibu subjek meminta untuk subjek tidak berlarian ditengah lapangan, namun subjek tidak mendengarkan dan semakin berlarian menabrak teman-temannya yang sedang berada ditengah lapangan.

Ketika bermain bersama teman-temannya tidak jarang subjek memukul teman-temannya karena bermain perang-perangan atau subjek marah-marah karena tidak sesuai dengan keinginannya ketika sedang bermain.

Setelah pulang sekolah subjek banyak menghabiskan waktu bermain *game online* bersama teman-temannya diteras rumah. Saat bermain gamebersama subjek mengeluarkan kata-kata kotor seperti “bungul, bangsat” dan lain sebagainya karena terpengaruh teman-teman online yang ada didalam gametersebut. Bahkan subjek

kadang memukul dan meninjak teman-temannya ketika terlalu asik bermain *game online*.

Pada saat ibu subjek memerintahkan untuk istirahat bermain game karena waktu sudah sore subjek tak jarang membalas hal tersebut dengan marah-marah kepada sang ibu, bahkan ketika kehabisan kuota internet subjek bisa mengamuk memaksa ibunya untuk segera membelikannya agar dia dapat bermain *game online* lagi.

E. Pembahasan Penelitian

1. Gambaran Psikologis Anak Pra Sekolah yang Terindikasi Adiksi *Game Online*.

a. Subjek A

Dalam DSM V, *adiksi game online* adalah sebuah pola permainan internet yang berlebihan dan berkepanjangan yang akan menimbulkan beberapa gejala kognitif serta perilaku, termasuk kehilangan kendali untuk terus bermain *game* toleransi dan gejala penarikan diri yang sejalan dengan gangguan penggunaan zat.¹ Dari hasil wawancara yang sudah dilakukan terhadap subjek A, subjek tidak termasuk memiliki *adiksi game online*, karena DSM V telah menjelaskan seseorang dikatakan mengalami *adiksi game online* apabila memenuhi setidaknya lima atau lebih dari gejala-gejala yang ada dalam periode 12 bulan. Selain itu, periode bermain *game online* 8-10 jam perhari atau 30 jam perminggunya.² Hal

¹ American Psychiatric Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder, 5th ed*, 795.

² American Psychiatric Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder, 5th ed* (England: American Psychiatry Publishing, 2013), 795–96.

tersebut terlihat dari perilaku subjek selama bermain *game online* muncul beberapa aspek saja, seperti menggunakan *game online* untuk pelarian diri atau mengurangi suasana hati negatif.

Beberapa aspek *adiksi game online* juga terlihat pada subjek, namun tidak dapat dikatakan *adiksi* karena ketegasan dari orang tua dan lingkungan sekitar yang mendukung untuk subjek tidak selalu bermain *game online* yang menjadikan bermain *game* bukan menjadi aktivitas yang dominan dalam kehidupan sehari-hari bagi subjek. Subjek pun masih dapat dikontrol agar tidak selalu bermain *game online*, tidak hanya itu subjek juga tidak kehilangan hobi atau bahkan hiburan-hiburan yang lain selain bermain *game online*. Subjek masih dapat berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya serta bermain permainan pada umumnya seperti bermain masak-masakan dan bermain boneka bersama teman-teman subjek.

Aspek-aspek lain terlihat pada subjek, ketika permainan internet diambil atau dijauhkan dari subjek, beberapa kali subjek memberikan respon yang negatif bahkan meluapkan emosinya dengan kesedihan atau amarah. Terjadinya peningkatan waktu bermain *game online* pada beberapa kesempatan ketika orang tua subjek memiliki kesibukan dan menjadikan *game online* sebagai alternatif untuk subjek duduk tenang tidak mengganggu pekerjaan orang tuanya.

b. Subjek MA

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap subjek, diketahui terdapat beberapa aspek *adiksi game online* yang muncul pada subjek A, yaitu preokupasi dengan *game online*. *Diagnostic and Statistic Manual of*

Mental Disorder (DSM V) menyatakan bahwa preokupasi dengan *game online* adalah dimana seseorang selalu berfikir tentang aktivitas *game* atau menantikan untuk bermain *game* selanjutnya. Sehingga mengakibatkan bermain *game* menjadi aktivitas dominan dalam kehidupan sehari-hari.³

Preokupasi ini dapat terlihat dari perilaku subjek yang selalu memikirkan tentang *game online*. Melalui wawancara yang dilakukan, ibu subjek bercerita bahwa subjek sepanjang hari hanya ingin bermain *game online* bahkan ketika pembelajaran sedang berlangsung disekolah pun tak jarang subjek meminta *handphone* kepada ibunya, namun karena dilarang oleh ibu subjek akhirnya subjek pun bermain bersama teman-temannya. Setelah pulang kerumah yang pertama kali dilakukan subjek adalah meminta *handphone* nya untuk segera bermain *game online* tanpa memikirkan untuk melepas seragam sekolah, makan atau bahkan untuk tidur siang. Dari rangkaian cerita subjek MA dapat disimpulkan bahwa pada subjek terdapat kriteria preokupasi dengan *game online* dan mengganggu aktivitas sehari-hari subjek karena subjek hanya terfokus pada *game online*.

Subjek MA juga memiliki kriteria adiksi berupa penolakan saat permainan diambil atau dijauhkan dari subjek. Menurut *Diagnostic and Statistic Manual of Mental Disorder* (DSM V) gejala penolakan saat permainan internet diambil atau dijauhkan darinya digambarkan dengan gejala-gejala seperti iritabilitas, kecemasan atau kesedihan, namun tidak ada tanda-tanda fisik yang muncul.⁴

³ American Psychiatric Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder, 5th ed* (England: American Psychiatry Publishing, 2013) 795.

⁴ American Psychiatric Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder, 5th ed* (England: American Psychiatry Publishing, 2013) 795.

Gejala penolakan ini terlihat pada subjek ketika *handphone* nya diambil atau diminta untuk berhenti bermain *game online* subjek akan menangis, marah-marah dan mengamuk. Berdasarkan cerita dari ibu subjek setiap kali ibu subjek meminta *handphone* untuk melakukan sesuatu hal atau untuk mengistirahatkan subjek dari *gadget* tak jarang subjek akan menangis meminta *handphone* nya dikembalikan dan tidak mau mendengar perintah dari orang tuanya.

Selain itu pada subjek juga terdapat aspek peningkatan waktu bermain *game online*, kegagalan dalam mengontrol bermain *game online* serta kehilangan minat pada hobi kecuali hanya bermain *game online*. disebutkan dalam *Diagnostic and Statistic Manual of Mental Disorder* (DSM V) bahwa beberapa aspek yang dikategorikan seseorang mengalami *adiksi game online* dengan kriteria sebagai berikut, toleransi atau kebutuhan untuk menghabiskan jumlah waktu yang meningkat dalam bermain *game online*, kegagalan mengontrol diri untuk selalu berpartisipasi dalam bermain *game online* dan kehilangan minat pada hobi sebelumnya dan hiburan lainnya, kecuali bermain *game online*.⁵

Dalam wawancara yang telah dilakukan dengan ibu subjek MA bercerita bahwa subjek sering lupa waktu dalam bermain *game online*, pada suatu hari subjek pernah bermain *game online* dari pulang sekolah hingga malam hari, ketika orang tua subjek mengambil *handphone* memerintahkan subjek untuk berhenti bermain *game online* dan segera tidur subjek menolak, marah-marah serta menangis meminta *handphone* nya dikembalikan. Karena kedua orang tua subjek tidak mau ambil pusing dan harus berangkat kerja besok paginya, subjek

⁵ American Psychiatric Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder, 5th ed* (England: American Psychiatry Publishing, 2013) 795.

dibiarkan bermain hingga pagi hari dan subjek tidak tidur terlalu asik bermain *game online*. Tak hanya itu ibu subjek juga bercerita banyak membelikan subjek mainan-mainan agar subjek tidak selalu fokus bermain *game online*, namun semua itu tidak berhasil subjek tetap memilih bermain *game online* walau sudah ada mainan dan teman-teman sebayanya yang mengajak bermain keluar. Dari cerita subjek MA dapat disimpulkan bahwa pada subjek terdapat aspek-aspek *adiksi game online* yaitu, toleransi jumlah waktu yang meningkat, kegagalan dalam mengontrol diri, dan kehilangan minat pada hobi dan hiburan.

Dr. Raymond Ongkie Sp. A menyatakan bahwa ciri anak mengalami kecanduan bermain *game online* ditandai dengan anak lebih memilih bermain *game* daripada berkumpul atau bermain bersama teman-temannya. Anak biasanya menjadikan *game* sebagai teman baiknya. Karena terlalu sering berinteraksi dengan “teman mayanya”, menjadikan anak tidak nyaman ketika bertemu dengan teman sebayanya.⁶ Hal tersebut sejalan dengan pemaparan ibu subjek yang mengatakan jika subjek sedang bermain *game online* tidak mengenal dunia sekitarnya lagi, subjek hanya akan terfokus pada *game* yang sedang dimainkannya saja. Bahkan ketika teman-teman subjek datang untuk mengajak bermain ditolak oleh subjek karena tidak ingin diganggu ketika bermain *game online*. Tidak jarang orang tua subjek memaksa agar subjek berinteraksi dengan teman-teman sebayanya, namun usaha tersebut selalu gagal dan subjek lebih memilih untuk mengurung diri di dalam kamar sambil bermain *game online*.

⁶ Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, 27.

c. Subjek U

Menurut Dr. Raymond Ongkie Sp. A anak dapat dikatakan mengalami *adiksi game online* jika memiliki ciri seperti gelisah atau cepat marah ketika dilarang bermain *game online* ketika anak sudah menjadikan *game* sebagai mainan favoritnya.⁷ Melalui wawancara yang dilakukan peneliti terhadap subjek U, dapat diketahui bahwa subjek U memiliki gejala penolakan saat permainan internet diambil atau dijauhkan darinya dengan gejala-gejala yang digambarkan sebagai iritabilitas, kecemasan atau kesedihan, namun tidak ada tanda-tanda fisik dari penolakan. Sikap tersebut dibuktikan melalui wawancara, dimana ketika subjek bermain *game online* lalu ibu subjek meminta *handphone* agar subjek dapat beristirahat akan tetapi subjek memberikan respon negatif seperti menangis, marah-marah dan tak jarang mengeluarkan kata-kata kasar.

Bukan sekedar itu, pada subjek juga muncul aspek-aspek *adiksi* diantaranya bermain game menjadi aktivitas dominan dalam kehidupan sehari-hari, peningkatan waktu dalam bermain *game online*, gagal mengontrol partisipasi dalam bermain game online, kehilangan minat hobi dan hiburan kecuali hanya bermain *game online*, menggunakan *game online* sebagai alternatif untuk mengurangi suasana hati negatif. Seperti yang telah dijelaskan didalam DSM V tentang kategori *internet gaming disorder* dengan kriteria-kriteria yang telah disebutkan di atas.⁸ Subjek U terbukti memiliki aspek-aspek tersebut dalam dirinya dengan perilaku-perilaku yang ditunjukkan oleh subjek.

⁷ Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*(Jogjakarta: A Plus Books, t. t), 27.

⁸ American Psychiatric Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder, 5th ed*, 795–96.

Subjek lupa waktu dalam bermain *game online* yang menyebabkan terganggunya aktivitas-aktivitas lainnya dan hanya terfokus pada *game online*, tidak hanya itu waktu bermain subjek pun meningkat dari sebelumnya walaupun interaksi dengan teman-temannya masih baik-baik saja melalui *game online* tersebut. Walau bermain *game online* menjadi fokus utama subjek juga masih memainkan permainan dengan teman-temannya, namun waktunya tak sebanyak seperti bermain *game online*. Subjek juga dibebaskan oleh ibu subjek untuk bermain *game online* serta diberikan fasilitas berupa *handphone* dan kuota internet, hasilnya subjek tidak dapat mengontrol dirinya untuk selalu bermain *game online*.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi *adiksi game online* pada subjek.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap subjek, didapatkan beberapa faktor yang mempengaruhi *adiksi game online* pada ketiga subjek, diantaranya adalah:

Terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang dapat menyebabkan terjadinya *adiksi game online* pada anak. Adapun faktor internal yang menyebabkan *adiksi game online*, sebagai berikut:

- a) Keinginan yang kuat dari diri untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*.
- b) Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya.
- c) Rasa bosan yang dirasakan ketika berada di rumah atau disekolah.
- d) Kurangnya *self control* dalam diri.

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya *adiksi game online*, sebagai berikut:

- a) Lingkungan yang kurang terkontrol
- b) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik
- c) Harapan orang tua yang tinggi terhadap anak untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les.⁹

Pada subjek A faktor yang mempengaruhi terjadinya *adiksi game online* karena kurangnya kegiatan dirumah sehingga menyebabkan rasa bosan dan memilih *game online* sebagai alternatif menghilangkan rasa bosan tersebut. Subjek A juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan dimana lingkungan rumah yang mendukung untuk subjek selalu bermain *game online* karena kesibukan orang-orang dewasa disekitarnya menjadikan subjek kurang mendapat perhatian dari orang-orang terdekat.

Selanjutnya, pada subjek MA pengaruh terbesar adalah kurangnya kegiatan dan perhatian dari orang-orang sekitar yang menyebabkan subjek merasa bosan dirumah serta kebebasan yang diberikan kedua orang tuanya karena kesibukan mereka yang membuat subjek tidak memiliki pilihan selain bermain *game online* dalam aktivitas sehari-harinya. Tidak hanya itu subjek juga memiliki keinginan yang kuat untuk mendapatkan nilai yang tinggi atau kemenangan dalam *game online*. Faktor lingkungan sekitar pun menjadi salah satu penyebabnya karena subjek MA melihat kedua orang tuanya dan orang-orang sekitar sibuk dengan ponsel pintarnya masing masing, sehingga subjek tidak dapat mengontrol

⁹ Adiningtiyas, "Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan *Game online*," 33–34.

dirinya sendiri untuk bermain *game online*. Tak hanya itu perilaku subjek yang tidak bisa mengontrol diri tersebut membuatnya memiliki gangguan dalam hubungan sosial dengan lingkungan sekitarnya.

Sama halnya dengan subjek U yang diberikan kebebasan dan fasilitas oleh orang tuanya agar subjek dapat terpantau di rumah serta faktor lingkungan teman-teman sebayanya yang juga bermain *game online* dan kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat yang menyebabkan subjek memilih untuk bermain *game online* sebagai media mencari perhatian. Tidak memiliki kegiatan juga menjadi faktor subjek selalu bermain *game online* yang menimbulkan rasa bosan pada subjek sehingga memilih untuk bermain *game online* sebagai penggantinya. Selain itu subjek kurang mampu mengontrol dirinya untuk terus bermain *game online*.

TABEL 4.5 FAKTOR ADIKSI *GAME ONLINE* PADA ANAK

Subjek	Faktor yang mempengaruhi <i>adiksi game online</i>	Keterangan
A	Faktor internal Faktor eksternal	<ul style="list-style-type: none"> - Orang tua subjek mengakui jika subjek hanya berdiam diri di rumah tanpa memiliki kegiatan selain bermain sendirian menunggu nenek selesai mengerjakan pekerjaan rumah. Rasa bosan yang timbul membuat subjek mengalihkannya dengan bermain <i>game online</i> - Faktor lingkungan yang mendukung subjek bermain <i>game online</i>
MA	Faktor internal	<ul style="list-style-type: none"> - Keinginan yang kuat dari diri subjek untuk mencapai kemenangan atau mendapatkan nilai tinggi dalam bermain <i>game online</i> - Rasa bosan yang dirasakan ketika berada di rumah sendirian

	Faktor eksternal	<p>menyebabkan <i>game online</i> menjadi pilihan sebagai penghilang rasa bosan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kurang dapat mengontrol dirinya sendiri untuk terus bermain <i>game online</i>. - Lingkungan yang tidak terkontrol karena semua bermain dengan ponsel pintarnya. Membuat subjek juga terpengaruh untuk bermain <i>game online</i>. - Tidak dapat menjalin hubungan sosial yang baik dengan lingkungan sekitar, seperti memiliki hubungan yang buruk dengan teman sebayanya.
U	Faktor internal Faktor eksternal	<ul style="list-style-type: none"> - Kurangnya kegiatan dirumah yang dipaparkan oleh ibu subjek karena ibu subjek sendiri juga sibuk dengan pekerjaan rumah, sehingga subjek kurang dapat perhatian menjadikan subjek memilih <i>game online</i> untuk penghilang rasa bosan.. - Lingkungan teman-teman sebaya yang juga bermain <i>game online</i>, sehingga subjek juga ikut bermain <i>game online</i>.

3. Analisis Gambaran Psikologis Anak Pra Sekolah yang Terindikasi *Adiksi Game Online*

Pendidikan pra sekolah merupakan pendidikan yang dapat membantu tumbuh kembang jasmani maupun rohani anak-anak diluar lingkungan keluarga. Pendidikan pra sekolah sebagai salah satu bentuk pengembangan seluruh kepribadian anak didik untuk menjembatani pendidikan dalam keluarga ke pendidikan sekolah.¹⁰

Seperti yang kita ketahui anak usia dini adalah anak-anak dengan usia 4-6 tahun dimana anak-anak tersebut telah memasuki jenjang prasekolah. Anak pada

¹⁰ Lift Anis Ma'shumah, *Pembinaan Kesadaran Beragama pada Anak*, 216.

usia tersebut mengalami perubahan pada fase kehidupan sebelumnya, dimana hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara tepat dan hebat.¹¹ Pada usia pra sekolah ini anak termasuk dalam usia bermain, namun pada zaman sekarang yang serba canggih tidak dapat dipungkiri jika *game online* menjadi salah satu permainan yang dimainkan oleh anak pra sekolah. Dan tak sedikit yang membuat *adiksi game online*.

Sedangkan *adiksi game online* ialah pola bermain *game online* yang berlebihan serta berkepanjangan yang akan menimbulkan beberapa gejala kognitif dan perilaku, termasuk kehilangan kontrol diri untuk selalu bermain *game*, toleransi waktu bermain *game* yang semakin meningkat serta gejala penarikan diri dari lingkungan atau minat hobi dan hiburan-hiburan lainnya.¹² Anak-anak usia dini tentunya mudah mengalami *adiksi* jika tidak ada kontrol dari orang tua nya, karena usia nya yang belum matang tidak dapat mengontrol keinginannya untuk terus bermain *game*.

Aspek kognitif. Kognitif adalah sebuah aspek yang berhubungan dengan nalar atau proses berfikir untuk mengembangkan kemampuan berpikir rasional.¹³ Kognitif didalamnya juga meliputi prinsip-prinsip, yaitu:

Salience atau arti penting dimana anak menganggap bermain *game* itu menjadi kegiatan yang paling penting dalam kehidupan dan menjadi arti serta mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku. Anak akan selalu terpikir dengan *game online*, karena telah menjadi sesuatu yang penting baginya dan

¹¹ Femmi Nurmalitasari, "Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah," 104.

¹² American Psychiatric Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder, 5th ed*, 796.

¹³ Toto Haryadi dan Aripin, "Melatih Kecerdasan Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Anak Sekolah Dasar Melalui Perancangan Game Simulasi Warungku," 41.

mereka akan menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online*. Pada bagian ini, subjek MA adalah orang yang memiliki kecenderungan aspek *saliance* dalam bermain *game online*. Hal ini terlihat ketika sedang sesi wawancara di rumah bahkan di sekolah. Subjek MA adalah seorang siswa di taman kanak-kanak yang memiliki tugas untuk belajar dan bermain bersama teman, akan tetapi saat waktu istirahat subjek terlihat merengek kepada ibu nya meminta diberikan *handphone* agar subjek dapat bermain *game* didalam kelas. Namun karena teguran dari guru dan ibu nya subjek mau bermain bersama teman sejenak melupakan *game online*. Dari cerita tersebut dapat kita lihat jika pikiran, perasaan serta perilaku subjek MA hanya terfokus pada *game online* tanpa memperdulikan situasi dan kondisi dimanapun dia berada.

Problem atau masalah mengacu pada masalah yang ditimbulkan karena bermain *game online* secara berlebihan. Masalah-masalah tersebut dapat berupa masalah fisik maupun psikis. Seperti perilaku positif atau bahkan perilaku negatif yang muncul pada subjek. Masalah kesehatan yang menurun akibat bermain *game* pola tidur atau bahkan penurunan dan kenaikan berat badan yang dialami. Pada aspek ini terjadi pada subjek A yang terganggu penglihatannya karena terlalu sering menatap layar *handphone*. Subjek MA yang mengalami penurunan berat badan karena kehilangan nafsu makan terlalu fokus bermain *game* dan pola tidur yang berantakan akibat terlalu asik bermain *game online*.

Untuk aspek berikutnya adalah aspek afektif. Afektif adalah aspek yang segala sesuatunya berkaitan dengan emosi. Emosi sendiri merupakan keadaan

yang bergejolak dalam diri seseorang yang berfungsi sebagai penyesuaian terhadap lingkungan.¹⁴ Pada aspek ini terdapat prinsip-prinsip, yaitu:

Mood modification atau modifikasi suasana hati mencakup penenang, perasaan santai berkaitan pada pelarian dari masalah dan stres, yang menjadi pengalaman subjektif seseorang dalam bermain *game online*. Seseorang akan merasakan perubahan mood menjadi lebih baik dan positif ketika sedang bermain *game online*. Pada bagian ini, subjek MA dan subjek A menjadikan *game online* untuk merubah suasana hati dari rasa kesepian akibat tidak memiliki teman serta kesibukan dari kedua orang tuanya.

Konflik mengacu pada konflik antar pribadi yang dihasilkan dari bermain *game online* yang berlebihan. Konflik dapat berupa argumen, pengabaian dan kebohongan. Dalam hal ini terjadi pada subjek MA terganggunya hubungan sosial antar anak dengan lingkungan sekitar dan juga teman-teman sebayanya, ibu subjek jika subjek mengurung diri didalam kamar seharian hanya untuk bermain *game online* ketika diajak berkomunikasi subjek hanya diam tidak memberikan respon kecuali ada sentuhan di badan subjek, subjek juga jarang mau bermain bersama teman-teman sebayanya walaupun dipaksa bermain subjek akan memberikan respon yang negatif. Hal ini juga terjadi pada subjek U karena bermain *game online* yang berlebihan membuat subjek memiliki komunikasi yang kurang terhadap lingkungan sekitar dan juga teman-teman sebayanya. Terkadang ketika diajak berkomunikasi oleh orang tua subjek, subjek hanya memberikan respon minim atau bahkan tidak memberikan respon sama sekali.

¹⁴ Alex Sobur, *Psikologi Umum dalam Lintasan Sejarah*, 399–400.

Kemudian ada aspek konatif atau psikomotorik. Dalam kamus besar bahasa Indonesia psikomotorik merupakan sebuah aktivitas fisik yang berkaitan dengan proses mental serta psikologi juga berkaitan dengan tindakan dan keterampilan.¹⁵ Psikomotorik didalamnya juga meliputi prinsip-prinsip, yaitu:

Tolerance atau toleransi aspek dimana seseorang membuat alasan-alasan rasional terhadap kegiatan bermain *game online* agar mendukung peningkatan waktu untuk terus bermain *game online*. Terlihat pada subjek MA dari hasil wawancara yang telah dilakukan bahwa subjek mengalami peningkatan waktu bermain *game online* dari waktu sebelum-sebelumnya. Ibu subjek bercerita jika subjek terlalu asik bermain *game online* membuat subjek lupa waktu bahkan hingga lupa untuk tidur dan melakukan aktivitas-aktivitas kesehariannya. Hal ini juga terjadi pada subjek U dimana ibu subjek menceritakan bahwa semenjak subjek mengenal *game online* membuat subjek lebih leluasa untuk bermain *game*, dilain sisi ibu subjek pun memberikan kebebasan dan fasilitas yang mendukung untuk subjek bermain *game online* yang mengakibatkan subjek tidak memiliki tanggungjawab terhadap waktu yang dihabiskan dalam bermain *game online*.

Withdrawal atau penarikan berkaitan dengan adanya perasaan tidak menyenangkan yang terjadi akibat berkurangnya intensitas bermain *game online* akan menyebabkan seseorang semakin sulit untuk berhenti. Pada aspek ini, ketiga subjek mengalami aspek *withdrawal* ketika orang tua mereka mengurangi intensitas bermain *game online* dengan respon yang berbeda-beda seperti marah-marah tidak jelas dan perasaan sedih.

¹⁵ Toto Haryadi dan Aripin, "Melatih Kecerdasan Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Anak Sekolah Dasar Melalui Perancangan Game Simulasi Warungku," 43.

Relapse atau kambuh kecenderungan pemain untuk mengulang kembali ke pola awal bermain *game online*. Ketika seseorang telah mengalami adiksi *game online* dan berusaha untuk mengurangi waktu bermain pemain tersebut akan gagal dan kembali pada pola awal bermain *game online*. Ibu subjek MA menceritakan bahwa subjek sempat diberikan terapi untuk mengurangi bermain *game online*. Namun karena kesibukan kedua orang tua dan tidak adanya konsistensi membuat subjek kembali lagi mengalami *adiksi game online* yang semakin parah dibandingkan sebelumnya. Begitu pula pada subjek U, ibu subjek berusaha memberikan teguran-teguran hingga mengambil *handphone* atau tidak membelikan kuota internet tapi semua itu hanya berjalan sebentar karena ibu subjek tidak mau melihat anaknya sedih dan luluh memberikan kembali *handphone* kepada subjek. Berbanding terbalik dengan subjek A, kedua orang tua subjek konsisten untuk memberikan batasan-batasan waktu serta ketegasan dalam bertindak agar subjek A tidak selalu fokus untuk bermain *game online* yang membuat subjek mematuhi aturan-aturan yang dibuat oleh kedua orang tuanya dengan batasan-batasan waktu tertentu agar subjek tetap bisa bermain *game online* walau dengan perjanjian yang telah dibuat sebelumnya.

F. Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dengan subjek, diketahui adanya beberapa hal berikut:

1. Temuan Penelitian

- a. Peneliti menemukan adanya keberhasilan orang tua dalam mengurangi adiksi *game online*. pada subjek berupa konsistensi dan ketegasan serta aturan-aturan yang disetujui dengan subjek yang dapat dijadikan bekal untuk penelitian selanjutnya.
- b. Peneliti menemukan peran orang tua sangat berpengaruh pada seberapa parah *adiksi game online* yang dialami oleh anak. Orang tua yang selalu memberikan kasih sayang penuh, memberikan perhatian lebih agar anak merasa diperhatikan serta anak memiliki kegiatan yang lebih positif.
- c. Terdapat variabel lain yang menyebabkan tidak terjadinya *adiksi game online* yaitu faktor orang tua yang tegas dengan aturan serta lingkungan keluarga yang mendukung agar anak tidak selalu bergantung pada *game online*.

2. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, masih terdapat keterbatasan yaitu sebagai berikut :

- a. Peneliti menghadapi kekurangan dan keterbatasan referensi dalam pembahasan tentang *adiksi game online*
- b. Keterbatasan dalam keterampilan wawancara dan observasi yang dimiliki peneliti membuat data penelitian kurang mendalam.
- c. Dalam penelitian ini masih banyak kekurangan yang harus dibenahi
- d. Pedoman wawancara yang digunakan bukan checklist perilaku adiksi, sehingga data yang diperoleh kurang fokus pada konteks penelitian.

- e. Subjek penelitian yang kurang terbuka ketika proses wawancara.