

STUDI KASUS DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU AGRESIF ANAK DI KAB PADANG LAWAS SUMATERA UTARA

Nur Sukma Putri Hasibuan¹, Ichsan Djalal², Mhd Akbar Hasibuan³

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta¹, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta²,
Universitas Negeri Yogyakarta³

e-mail: nursukmaputri.00@gmail.com¹; ichsandjalal@gmail.com²;
mhdakbarhasibuantataboga@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari game online terhadap perilaku agresif anak. Penelitian ini merupakan representative dari hasil penelitian sebelumnya terkait pengaruh game online terhadap tingkat kekerasan oleh anak-anak dan remaja di provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus pada satu anak laki-laki. Dari penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa ada dampak yang timbul dari bermain game online terhadap perilaku agresif anak. Dampak itu terjadi baik dari perilaku mengarah ke kekerasan fisik maupun verbal. Orang tua sebaiknya mengontrol anak dalam memegang telepon pintar, memperhatikan apa yang dilakukan anak serta memberikan anak batasan dalam bermain telepon pintar. Banyak dampak yang ditimbulkan telepon pintar ini baik itu segi negatif maupun positif. Anak-anak adalah manusia peniru apa yang ia saksikan akan menjadi stimulus bagi otak anak. Diharapkan untuk para orang tua benar-benar memperhatikan anaknya apalagi orang tua yang sudah memberikan kebebasan kepada anaknya untuk bermain telepon pintar ini.

Kata Kunci: Game Online, Agresif

Abstract

This study aims to determine the impact of online games on children's aggressive behavior. This study is representative of the results of previous studies related to the influence of online games on the level of violence by children and adolescents in the province of North Sumatra. This study uses a qualitative method with a case study approach on one boy. From the research conducted, it can be concluded that there is an impact arising from playing online games on children's aggressive behavior. The impact occurs both from behavior that leads to physical and verbal violence. Parents should control their children in holding smartphones, pay attention to what children do and give children limits in playing smart phones. Children are human imitators, what they see will be a stimulus for the child's brain. It is hoped that parents will really pay attention to their children, especially parents who have given their children the freedom to play this smartphone.

Keywords: Online Game, Aggressive

PENDAHULUAN

Zaman sudah memasuki dunia yang serba teknologi, dalam kegiatan sehari-hari pun kita sudah sangat dekat dengan berbagai alat elektronik. Dunia elektronik tidak hanya berlaku untuk orang dewasa namun juga masuk ke dunia anak-anak. Zaman sekarang ini tidak jarang lagi anak-anak sudah bisa menggunakan alat elektronik telepon genggam yang bisa memuat berbagai macam jenis mulai tontonan, alat komunikasi, sampai dengan hiburan yaitu bermain *game online*. Situs-situs tersebut dapat dengan mudah diakses oleh anak usia dini sampai dewasa. Games online semakin diminati oleh banyak kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Pengaruh globalisasi ini sangat cepat menyerang anak-anak yang sedang berada pada masa bermain, yang menjadi masalah pada pembahasan ini adalah bukan tentang game online nya namun yang menjadi masalah adalah ketergantungan pada aktivitas nge-games ini bagi sebagian anak, games online memiliki sifat adiktif atau candu sehingga waktu anak banyak dihabiskan untuk bermain game-online.

Kebanyakan dari anak-anak di Indonesia saat ini telah mengenal dan dapat menggunakan teknologi canggih internet. Sebuah survey yang dilakukan oleh Emarketer pada tahun 2014 mengungkapkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia sebanyak 83,7 juta dan 30 juta diantaranya adalah anak-anak rentang usia 10-19 tahun (Sumber : Viva News, dan Kominfo 2014). Hal ini seharusnya bukan menjadi sebuah hal yang mengejutkan bagi masyarakat Indonesia. Karena hal ini sesuai dengan realitas yang ada bahwa internet telah menjadi candu bagi anak-anak zaman sekarang.

Game yang menjadi perhatian para orang tua saat ini adalah game yang mengandung kekerasan. Game yang mengandung kekerasan ini banyak sekali jenisnya dan akan berdampak pada perkembangan anak, terutama perilaku agresif. Seperti pada kasus yang pernah terjadi di Amerika Serikat, penembakan 11 pelajar dan seorang guru oleh Eric Harris dan Dylan Klebold di *Columbine High School*/yang diketahui sebelum terjadinya peristiwa tersebut para pelaku memainkan *video games* berbasis *first person shooter*.

Studi Kasus Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Agresif Anak., Nur Sukma Putri Hasibuan, et, al

Menurut pakar psikologi UI Prof. Dr. Fawzia Aswin Hadis, dampak terburuk video game kekerasan adalah kecenderungan mereka untuk meniru. Video games menawarkan agresi lebih kuat dibandingkan tontonan televisi. Karena tampilannya kini jauh lebih hidup dan interaktif, tayangan itu bisa menjadi rangsangan untuk berbuat hal serupa. Seperti yang kita ketahui bahwa anak usia dini merupakan peniru yang baik, apa yang dilihatnya akan ditiru.

Game online

Secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan *internet*. Jadi, dapat disimpulkan *game online* adalah *game* yang terhubung dengan koneksi *internet* atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama. Menurut Aji (2012) *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan *internet*. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, *smartphone* bahkan di tablet sekalipun. Asal *gadget* itu terhubung dengan jaringan *internet*, *game online* dapat dimainkan.

Ada banyak jenis daftar nama game online yang mengandung kekerasan namun yang paling populer dan banyak dimainkan anak dua tahun belakangan adalah *game mobile legend* dan *game free fire*.

Bahaya Video Games Kekerasan

1. Perilaku Negatif

Anak usia dini adalah usia dimana mereka dikenal dengan sifat penirunya dengan menyaksikan adegan agresif maka itu secara otomatis terekam dan akan ditiru oleh anak.

2. Mengalami Obsesi

Anak yang ketika ia menyaksikan suatu adegan lantas anak akan mulai mengalami obsesi untuk melakukan hal yang anak lihat.

3. Tidak Peka Sosial

Kecaduan dan ketergantungan akan membuat anak jauh dari lingkungan sosialnya, asik dengan dunianya sendiri.

4. Mendorong Ketidakjujuran

Dengan kecanduan anak yang berlebih pada game online akan memacu anak untuk tidak jujur dikarenakan tidak boleh ada yang menghalanginya untuk bermain game online sekalipun itu harus mencuri uang orang tua untuk menghidupkan jaringan untuk bermain.

5. Mengganggu Kesehatan

Bermain game online membuat anak tidak ingat waktu dikarenakan sudah sangat ketergantungan, sekalipun itu mengenai dirinya sendiri termasuk makan yang merupakan sesuatu kebutuhan tubuh.

6. Tidak Mampu Mengendalikan Diri.

7. Gangguan Emosi.

8. Mempengaruhi Otak.

Kasus Dampak Games Kekerasan

Pada akhir tahun 2014 lalu masyarakat Indonesia dikejutkan dengan adanya video kekerasan yang dilakukan oleh anak sekolah dasar yang beredar di dunia maya. seperti yang dilansir oleh KPAI, berikut ini :

"Seperti diketahui, video aksi kekerasan yang dilakukan sejumlah siswa SD menghebohkan dunia maya di daerah Bukittinggi. Hal itu berdasarkan pernyataan dari akun Facebook bernama Fahri Akbar Tanjung. Dalam video berdurasi 1 menit 53 detik tersebut, terlihat beberapa siswa sekolah dasar yang memakai seragam lengkap merah dan putih sedang mengikuti kegiatan belajar mengajar. Namun, sebagian dari mereka, terutama yang berjenis kelamin laki-laki, terlihat sibuk memukul siswi di sudut ruangan kelas. Siswi itu tidak melawan saat teman-teman sekelasnya memukul, bahkan menendangnya bertubi-tubi. Siswi yang menjadi korban pemukulan tersebut terlihat meringis kesakitan dan menangis di sudut ruangan. Tidak ada seorang pun di antara teman-temannya yang berusaha menolong. Sementara itu, siswa yang memukul dan menendang tampak dengan bangganya bergaya di depan kamera yang merekam aksi tidak pantas tersebut."

Peristiwa ini tentu sangat miris bagi masyarakat Indonesia. Seorang anak yang masih sekolah dasar dapat melakukan tindakan kekerasan pada teman

Studi Kasus Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Agresif Anak., Nur Sukma Putri Hasibuan, et, al

sekolahnya. Kasus ini tentu menjadi peringatan bagi para orang tua untuk lebih mengawasi anaknya yang sering bermain game online. Berdasarkan keterangan dari berbagai pihak yang berwenang, perilaku kasar bahkan cenderung sadis para siswa itu dipengaruhi oleh tayangan televisi dan juga game on line yang umumnya bergenre kekerasan. Orang tua perlu menyadari bahwa anak adalah manusia peniru hendaknya dengan kesadaran itu kita mendampingi anak apapun yang ditontonnya sehingga para orang tua bisa memberi penjelasan yang dapat dimngerti anak dan apabila ada suatu yang salah dimengerti oleh anak bisa diluruskan oleh orang tua yang mendampingi anak.

Perilaku Agresif

Soeharto merumuskan perilaku sebagai hasil dari proses belajar. Dalam proses belajar itu terjadi interaksi antara individu dan dunia sekitarnya. Sebagai hasil interaksi maka jawaban yang terlihat dari seorang individu akan dipengaruhi oleh hal-hal atau kejadian-kejadian yang pernah dialami oleh individu tersebut maupun oleh situasi masa kini.

Agresif adalah kata umum yang dikaitkan dengan adanya perasaan marah, permusuhan, atau tindakan melukai orang lain baik dengan tindakan kekerasan fisik, verbal, maupun menggunakan ekspresi wajah dan gerakan tubuh.

Menurut Murray dalam Hall dan Lindzey, psikologi kepribadian agresi dapat didefinisikan sebagai suatu cara untuk melawan dengan sangat kuat, berkelahi, melukai, menyerang, membunuh, atau menghukum orang lain. Atau secara singkat agresi adalah tindakan yang dimaksudkan untuk melukai orang lain. Agresi merupakan perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti orang lain baik fisik maupun psikologi

Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresif Pada Anak

Faktor yang mempengaruhi perilaku agresif anak. Baron dan Byrne mengelompokkan agresi rnenjadi tiga pendekatan dalarn menerangkan penyebab dasar perilaku agresi, yaitu :

- a. Faktor Biologis

Menurut pendekatan ini agresi pada manusia seperti telah diprogramkan untuk kekerasan dari pembawaan biologis secara alami. Berdasarkan instinct theory seseorang menjadi agresif karena hal itu merupakan bagian alami dari reaksi mereka. Bri gham mengemukakan tiga faktor yang mempengaruhi agresi, yaitu :

- 1) Proses belajar adalah mekanisme utama yang menentukan perilaku agresif pada manusia. Contohnya adalah pada bayi yang baru lahir yang selalu menampilkan agresivitas yang sangat impulsif. Perilaku ini akan semakin berkurang dengan bertambahnya usia, yang berarti bayi tersebut melakukan proses belajar untuk menyalurkan agresivitasnya hanya pada saat-saat tertentu saja . Proses belajar ini termasuk belajar dari pengalaman, trial and error, pengajaran moral , menerima instruksi, dan pengamatan terhadap perilaku orang lain.
- 2) Individu akan cenderung mengulangi suatu perilaku apabila perilaku tersebut memberikan efek yang menyenangkan. Hal ini disebut sebagai penguatan atau reinforcement. Sebaliknya apabila memberikan efek yang tidak menyenangkan, maka perilaku tersebut cenderung tidak akan diulangi.
- 3) Proses imitasi adalah proses peniruan tingkah laku seorang model. Proses ini disebut juga proses modeling. Proses ini dapat diaplikasikan pada semua jenis perilaku, termasuk perilaku agresif. Setiap individu, terutama anak-anak, memiliki kecenderungan yang kuat untuk berimitasi. Proses ini tidak dilakukan terhadap semua orang tetapi terhadap figur-figur tertentu seperti orang-orang terkenal, memiliki kekuasaan, sukses, atau orang yang sering ditemui mereka. Figur yang biasanya menjadi model tersebut adalah orang tua anak itu sendiri. Oleh sebab itu, perilaku agresif anak-anak sangat tergantung pada cara orang tua memperlakukan mereka dan diri mereka sendiri (Sears dkk, 1994).

b. Faktor Eksternal

Menurut Dollard (dalam Praditya, 1999), frustrasi, yang diakibatkan dari percobaan-percobaan yang tidak berhasil untuk memuaskan kebutuhan, akan

Studi Kasus Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Agresif Anak., Nur Sukma Putri Hasibuan, et, al

mengakibatkan perilaku agresif. Frustrasi akan terjadi jika keinginan atau tujuan tertentu dihalangi. Menurut Baron dan Byrne, kondisi timbulnya perilaku agresif, yaitu kondisi internal dan kondisi eksternal.

Kondisi internal terdiri dari :

- 1) Kepribadian
- 2) Hubungan interpersonal yang salah satunya adalah komunikasi
- 3) Kemampuan.

Kondisi eksternal terdiri dari :

- 1) Frustrasi
- 2) Provokasi langsung yang bersifat verbal ataupun fisik yang mengenai kondisi
- 3) Model yang kurang baik dalam lingkungan

c. Faktor Belajar

Pendekatan belajar adalah pendekatan lain yang lebih kompleks dalam menerangkan agresi. Ahli-ahli dalam aliran ini meyakini bahwa agresi merupakan tingkah laku yang dipelajari dan melibatkan faktor-faktor eksternal (stimulus) sebagai determinan pembentuk agresi tersebut.

Menurut Bandura dan kawan-kawan (dalam Koeswara, 1988), agresi dapat dipelajari dan terbentuk melalui perilaku meniru atau mencontoh perilaku agresi yang dilakukan oleh individu lain yang dianggap sebagai suatu contoh atau model.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian

Jenis penelitian ini adalah dengan metode kualitatif menggunakan pendekatan studi kasus. Dimana peneliti mendalami sebuah kasus yang akan diteliti.

Waktu dan tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di lingkungan satu pasar sibuhan kecamatan barumun kabupaten padang lawas provinsi sumatera utara.

Reponden

Responden dalam penelitian ini adalah seorang anak laki laki yang sudah kecanduan game online sejak tiga tahun terakhir.

Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data (Rachmat Kriyantono, 2006:94). Untuk memperoleh data yang diperlukan peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yakni data primer dan data sekunder.

Analisis data

Teknik analisis data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara secara langsung terhadap subjek yang akan diteliti oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan memberikan analisa tentang dampak dari bermain game online terhadap perilaku agresif anak. Perilaku agresif yang dimaksud disini adalah perilaku yang ditimbulkan oleh anak anak yang diakibatkan oleh game online. Selain itu game online yang dimaksud disini hanya terfokus pada dua nama yaitu, *game mobile legend* dan *game free fire*.

Data yang telah terkumpul diperiksa dengan teori teori yang lain serta dengan penelitian yang relevan. Hal yang perlu dipahami adalah *game* membuat terjadinya proses pembelajaran dan pelatihan. Konten yang dilihat oleh anak-anak dan remaja dapat terjadi proses pembelajaran di dalam pikirannya. Memanfaatkan stimulan yang diperoleh dari *game* dengan beberapa indera tubuhnya yang menyatu dengan pikiran. terjadinya proses, pola, dan respon yang semakin baik disebabkan oleh perilaku yang berulang-ulang (Andriani dkk, 2011).

Proses bermain *game online* secara intensif mendorong terciptanya stimulus secara perlahan terhadap anak-anak atau remaja. Proses tersebut mengantarkan anak-anak atau remaja menuangkan karakter yang dikehendaki ke dalam *game* yang dimainkan atau sebaliknya karakter yang ada dalam *game* diserap kedalam tindakan anak-anak atau remaja tersebut. Hal ini sejalan dengan

Studi Kasus Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Agresif Anak., Nur Sukma Putri Hasibuan, et, al

yang diungkapkan oleh Alanov bahwa pemain dapat menciptakan karakter sesuai dengan yang diinginkannya, bahkan terkadang sifat pemain dapat tercermin dalam karakter yang diciptakan (Alanov dalam Haqq, 2016). Stimulus yang terbentuk akan semakin berkembang dengan durasi bermain yang berpengaruh terhadapnya.

Musthafa (2015) melakukan penelitian tentang pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap agresivitas oleh anak-anak dan remaja. Hasil penelitian mengemukakan bahwa intensitas bermain *game online* mempunyai pengaruh positif antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif pada anak. Semakin tinggi intensitas bermain game online, maka semakin tinggi perilaku agresif anak.

Sesuai dengan judul Studi Kasus Dampak Game Online Terhadap Perilaku Agresif Anak di Kab Padang Lawas Sumatera Utara (studi kasus pada anak di bawah umur), peneliti lebih menekankan atau memfokuskan penelitian pada akibat dari keagresifan anak sehingga dapat menimbulkan hal positif dan negatif dari game online tersebut. Diantaranya akibat positif game online :

Meningkatkan Konsentrasi

Beberapa game online menuntut adanya konsentrasi tinggi, artinya seseorang bisa berkonsentrasi pada satu hal yang menurut dia menarik. Para gamer harus menyelesaikan beberapa tugas dalam permainan, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Bagi anak di Kelurahan Bahu memang game online bisa meningkatkan konsentrasi mereka dalam hal bermain, karena bagaimanapun mereka berusaha untuk mengalahkan lawan atau memperkuat pertahanan. Tetapi konsentrasi dalam hal lain, misalnya belajar mereka jadi kurang fokus karena selalu memikirkan game online yang masih ingin mereka menangkan atau mereka mainkan.

Meningkatkan Ketangkasan Mata Dan Tangan

Ketika bermain game online, gamer dituntut untuk memberi respon yang cepat terhadap apa yang dilihatnya dimonitor dengan menggunakan tangannya untuk mengetik di layar smartphone atau keyboard menggunakan

mouse. Sesuai observasi yang dilakukan peneliti, koordinasi mata dan tangan anak di bawah umur 12 Tahun di kelurahan Bahu meningkat ketika dia bermain game online menggunakan smartphone. Dengan cepat mata berinteraksi atau berkoordinasi dengan tangan ketika melihat lawan sedang menghadang ataupun dalam mobile legend, ketika lawan Berusaha Memecahkan Tower.

Mengembangkan Daya Berpikir Atau Penalaran

Dalam dunia game online, gamer akan menemukan banyak hal baru, lawan baru dan taktik yang baru. Gamer dapat secara tidak langsung mengkondisikan dirinya untuk mengetahui keadaan sekitar dan beradaptasi terhadap perkembangan situasi terbaru dari permainan. Dalam hal ini peneliti melihat bahwa daya berpikir penalaran anak di bawah umur 12 Tahun di kelurahan Bahu berkembang, di mana anak tersebut sudah mampu berpikir waspada dalam bermain game online agar tidak dihadang musuh dan dikalahkan tim lawan. Anak yang bermain game online juga membuat strategi atau trik agar timnya bisa menang mengalahkan tim lawan.

Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris

Mayoritas game online didesain berbahasa inggris, sehingga baik cerita, narasi, keterangan, pengaturan dan lainnya dideskripsikan dalam bahasa inggris. Dalam bermain game online memang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa inggris anak di bawah umur 12 Tahun di kelurahan Bahu tetapi hanya dalam permainan game online tersebut. Itupun karena bermain, mau tidak mau mereka harus belajar apa maksud Bahasa inggris yang dibuat di game online agar mereka bisa bermain dan mengerti menggunakan permainan tersebut.

Meningkatkan Kemampuan Membaca

Dalam hal meningkatkan kemampuan membaca bagi anak di bawah umur 12 Tahun di kelurahan Bahu, yaitu dalam game online ada via chat atau melalui chat ketika bermain game online. Jadi anak lagi bermain game online chat tersebut masuk, dalam hal ini harus cepat membaca agar mengetahui apa yang dikatakan teman tim dan bisa berkoordinasi dengan teman tim untuk mengalahkan

Studi Kasus Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Agresif Anak., Nur Sukma Putri Hasibuan, et, al

lawan. Tetapi anak di bawah umur 12 Tahun di kelurahan Bahu ini, jarang menggunakan chat lebih menggunakan voice note atau pesan suara.

Meningkatkan Kemampuan Mengetik

Dalam hal meningkatkan kemampuan mengetik ini yaitu membalas via chat dalam permainan game online, sehingga membuat gamer harus mampu cepat dalam mengetik yaitu membalas via chat dalam permainan game online tersebut. Tetapi peneliti menemukan dilapangan bahwa game online tidak terlalu meningkatkan kemampuan mengetik anak. Karena adanya voice note atau pesan suara, jadi mereka lebih sering menggunakannya karena lebih mudah dan cepat.

Meningkatkan Pengetahuan Tentang Komputer Maupun Smartphone

Agar dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima, pemain game online akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer maupun smartphone dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut. Dalam hal ini peneliti melihat pada anak di bawah umur 12 Tahun di kelurahan Bahu meningkat, karena anak sudah mulai mengetahui apa-apa saja aplikasi yang ada di smartphone dan mengetahui bagaimana agar mereka bermain game online yaitu harus menggunakan paket internet dan mengaktifkan ikon data yang di smartphone.

Menghibur, Mengalihkan Perhatian Dan Mengurangi Stress

Game online bisa mengalihkan perhatian kita dari hal-hal yang tidak menyenangkan seperti dari perasaan bosan, marah, kesal, bad mood. atau sedih. Game online dapat menghibur anak di bawah umur 12 Tahun di kelurahan Bahu dari rasa bosannya dan dapat mengalihkan perhatiannya dari tugas yang banyak dan sulit baginya untuk diselesaikan.

Mendapat Teman Baru

Anak di bawah umur 12 Tahun di kelurahan Bahu, hal ini yang sangat mereka senangi. Mereka sangat suka bermain game online karena ingin mendapat banyak teman baru dan teman tim yang bagus dalam hal bermain agar tim mereka menang.

Adapun dampak negatif dari game online tersebut yaitu:

Membuat Kecanduan Berlebihan Dan Lupa Segala Hal

Game online membuat kecanduan karena dalam game dituntut untuk melakukan banyak hal agar tidak tertinggal dengan orang lain. Dalam bermain game online anak di bawah umur 12 Tahun di Kelurahan Bahu belum kecanduan, tetapi ketika mereka bermain game online mereka bisa lupa segala hal seperti lupa belajar atau mengerjakan tugas dari sekolah, tidak ingat makan, dan lupa akan kegiatan lainnya.

Menurunkan Kesehatan Tubuh

Dengan duduk diam di depan monitor selama berjam-jam bahkan sepanjang hari ketika bermain game online, otomatis gamer tidak menggerakkan tubuhnya sehingga kekurangan aktivitas apalagi olahraga. Jelas anak Kelurahan Bahu di bawah umur 12 Tahun kebugaran tubuhnya menurun tetapi tidak semua, menurun karena berjam-jam bermain game online dan tidak ingat jam makan itu yang menyebabkan kebugaran tubuhnya menurun bahkan berkurang.

Membuat Malas

Game online membuat para gamers atau anak hanya fokus terhadap game yang dimainkan dan menjadi malas melakukan hal lain yang jelas kurang menarik dibanding game online seperti anak di bawah umur 12 Tahun di Kelurahan Bahu. Mereka malas melakukan aktivitas lain seperti belajar, makan, tidur siang, bermain biasa dengan teman sebaya dan lainnya.

Sulit Berkonsentrasi Dalam Pelajaran/Pekerjaan

Terlalu fokus dan ketergantungan terhadap game online juga dapat menyebabkan pikiran gamer atau anak di bawah umur 12 Tahun Kelurahan Bahu menjadi selalu memikirkan tentang game, ingin bermain game dan ingin segera kembali berhadapan dengan layar smartphone untuk bermain game bersama temanteman gamenya. Sehingga membuat anak tidak fokus lagi belajar dan bahkan tidak mengerjakan PR dari sekolah.

Studi Kasus Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Agresif Anak., Nur Sukma Putri Hasibuan, et, al

Merusak Mata Dan Juga Saraf

Berhadapan dengan layar *smartphone* dan menatapnya terus-menerus ketika bermain *game online* membuat sebagian besar anak di bawah umur 12 Tahun kelurahan Bahu terpapar dengan radiasi layar *smartphone* secara terus menerus. Orang yang terpapar radiasi layar *smartphone* berlebihan dan terus menerus bisa membuat mata sakit dan jika berkelanjutan akan membuat anak terpaksa menggunakan kacamata.

Berkurangnya Sosialisasi

Gamer atau anak yang terlalu asyik dengan *game online* akan merasa tidak membutuhkan orang lain di sekitarnya dan cukup nyaman dengan hanya ada dirinya dan *game online*. Anak di bawah umur 12 Tahun di Kelurahan Bahu nyaman bermain *game online* di kamar dan menurut orang tua itu baik agar dia tidak bermain di sungai atau comberan tetapi pada dasarnya itu akan membuat berkurangnya sosialisasi anak tersebut karena dia hanya berdiam diri di kamar dengan *handphonenya* beremain *game online* tersebut.

Sulit Berekspresi Dan Berinteraksi

Dalam hal ini anak akan sulit mengekspresikan dan berinteraksi dengan orang lain bahkan orang tua serta dunia sekitar di dunia nyata, karena anak sudah biasa dengan dunianya sendiri dan *smartphonenya* dengan bermain *game online*.

Berpotensi Menimbulkan Stress Jika Mengalami Kekalahan Terus-Menerus

Jika anak kalah dalam bermain *game online* bisa membuatnya stress dan emosi sehingga ada anak di Kelurahan Bahu karena kalah bermain *game online* dia membanting-banting dan melempar *handphone*

KESIMPULAN

Dari penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa ada dampak yang timbul dari bermain *game online* terhadap perilaku agresif anak. Dampak itu terjadi baik dari perilaku mengarah ke kerasan fisik maupun verbal. Orang tua sebaiknya mengontrol anak dalam memegang telepon pintar,

memperhatikan apa yang dilakukan anak serta memberikan anak batasan dalam bermain telpon pintar banyak dampak yang ditimbulkan telepon pintar ini baik itu segi negatif maupun positif. Anak-anak adalah manusia peniru apa yang ia saksikan akan menjadi stimulus bagi otak anak. Diharapkan untuk para orang tua benar-benar memperhatikan anaknya apalagi orang tua yang sudah memberikan kebebasan kepada anaknya untuk bermain telepon pintar ini. Dari hasil penelitian dengan seluruh informan didapati bahwa akibat bermain game online terhadap anak ada yang berakibat positif dan ada yang berakibat negatif.

Penelitian selanjutnya diharapkan meneliti variabel lain terkait dampak intensitas bermain *game online* dengan tindakan kekerasan serta menggunakan alat ukur yang lebih baik. Selain itu bila memungkinkan lakukan penelitian dengan menggunakan metode kuantitatif yang dipadu dengan metode kualitatif.

REFERENSI

- Rika.A.A. 2016. Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda. *Ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id*. issn : 2502-597.
- Hafizha Fasya, Satriawan, Alfiana, Ayu Friska Amelia,. Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo). Vol. 1 No. (2): 127-134, Desember 2017 P-ISSN: 2579-7859, E-ISSN: 2579-7867 Universitas Hasanuddin.
- Christiana Reali ., Yunisa Dwi Anggraini,. Pengaruh game kekerasan terhadap Perilaku agresif anak. ISSN : 2502-5554 Vol . 1 , No . 1 , Januari 2016
- Haqq, T. A. 2016. Skripsi. Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal di Warnet “A, B, dan C” Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Musthafa, Ananda Erfan. 2015. Skripsi. Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak. Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Diponegoro.
- Sihaloho Mega Sriulina, Suwu Evie A. A., Mumu Rudy, kajian game online terhadap anak di bawah umur Kelurahan bahu kecamatan malalayang kota manado (studi kasus pada anak di bawah umur 12 tahun). *Jurna Holistik*, 13(1), 1-11