

MORALITAS ANAK YANG GEMAR BERMAIN *GAME ONLINE* DI KAWASAN KETINTANG SURABAYA

Muhammad Nur Wahyudah

104254055 (Prodi S1 PPKn, FIS, UNESA) muhammadnur924@yahoo.co.id

Harmanto

0001047104 (Prodi S1 PPKn, FIS, UNESA) halibur_990107@yahoo.co.id

Abstrak

Moralitas dapat dipahami sebagai suatu tata aturan yang mengatur pengertian baik atau buruk perbuatan kemanusiaan. Permasalahan pokok pada penelitian ini adalah (1) Mengapa anak gemar bermain *game online*? (2) Bagaimana moralitas anak penggemar *game online* di Kawasan Ketintang Surabaya? Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori perkembangan moral dan teori belajar sosial. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Lokasi penelitian ini berada di kawasan Ketintang Surabaya. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis isi. Hasil penelitian ini Anak gemar bermain *game online* karena animasi yang bagus, membangkitkan keingintahuan, memberikan tantangan, serta sebagai hiburan. Dari segi moralitas bermain *game online* banyak pengaruh negatifnya, anak mudah agresif, sensitif, sering berkata kasar, sering berbohong, boros, sering terlambat ke sekolah, sering tidak masuk sekolah.

Kata Kunci: Moralitas, Anak dan game online

Abstract

Morality can be understood as a system of rules that governs the sense of good or bad deeds of humanity. A primary issue in this study were (1) Why do kids like to play online games? (2) How the child's morality online gaming like that Ketintang Region Surabaya? The theory used in this study is the theory of moral development and social learning theory. This type of research is descriptive qualitative. The location of this research is in the area of Ketintang Surabaya. Data collection techniques used observation, indepth interviews, and documentation. Analysis using content analysis. The results of this study Children love to play games online for good animation, arouse curiosity, provide challenges, as well as entertainment. In terms of morality play online games a lot of negative effects, easy kid aggressive, sensitive, often said harshly, often lying, wasteful, often late to school, often absent from school.

Keywords: Morality, Child and games online

PENDAHULUAN

Arus globalisasi saat ini semakin luas dan berkembang dengan cepat, tidak terkecuali di dunia maya, dunia *internet*, dunia yang luas tak terbatas. Perkembangan dunia maya yang sangat pesat saat ini mengakibatkan banyak *game-game* yang bersifat *network* atau *game* yang dimainkan bersama orang lain di seluruh dunia di tempat yang terpisah. Biasa orang mengenal *game* ini dengan sebutan "*game online*". Pengguna *game online* ini semakin tahun semakin banyak, ini dapat dilihat dari makin bertambahnya jumlah tempat bermain *game* dan juga semakin ramainya orang yang bermain *game online*.

Perkembangan *game online* juga sampai ke Asia Tenggara dalam waktu dekat ini adalah *Bella Online*. *Game* ini sebenarnya sebuah *game* proyek pertama dari *publisher* asal Taiwan. *Game* ini dikembangkan menggunakan teknologi 3D *Chameleon Engine*, yang

dikembangkan sendiri oleh studio itu, sehingga tampilan grafisnya terlihat lebih hidup. *Bella Online* saat ini masih dalam tahap pengembangan, dan akan dirilis oleh *publisher Games* pada kuartal pertama tahun 2013 untuk Asia Tenggara. *Game* menawarkan fitur yang menarik terutama *flexibility* dan *Weapon System*. (www.cekricek.co.id diakses 3 Desember 2013)

Perkembangan *game online* juga terjadi karena perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan dampak dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Berkembanglah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak

harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).

Game online terbagi menjadi dua jenis yaitu *web based game* dan *text based game*. *Web based games* adalah aplikasi yang diletakkan pada *server* di internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan *browser* untuk mengakses *games* tersebut. Jadi tidak perlu *install* atau *patch* untuk memainkan *gamenya*. Namun seiring dengan perkembangan, ada beberapa fitur yang perlu *download* untuk memainkan sebagian *game*, seperti *Java Player*, *Flash Player*, maupun *Shockwave Player*, yang biasanya diperlukan untuk tampilan grafis *game* tersebut. Selain itu, *game* seperti ini juga tidak menuntut spesifikasi komputer yang canggih, tidak lagi membutuhkan *bandwith* yang besar.

Di Indonesia, *game online* tidak kalah semarak dengan yang terjadi di luar negeri. *Multi Player Game* (MPG) yang bertebaran di setiap sudut kota, mengukur besarnya minat para *gamers* bermain *game online*. Para penggemar *game* bertahan selama berjam-jam di depan layar monitor untuk bermain. Di era *multimedia* dewasa ini, manusia menemukan sahabat-sahabat baru untuk saling bermain, berdialog bahkan beradu strategi dan bertempur. Aktivitas-aktivitas yang sangat alami dan dekat dengan kehidupan manusia pada umumnya. Secara teknis, permainan ini dapat dinikmati menggunakan komputer, televisi, atau bahkan di ponsel.

Game online amat digemari anak-anak salah satunya di daerah kota seperti Surabaya yang merupakan salah satu kota besar di Indonesia Kota ini banyak sekali berdiri instansi pengembangan *game online* yang banyak di temukan perangkat-perangkat *game* yang mendukung. Fasilitas ini banyak sekali dimanfaatkan oleh kaum menengah ke bawah yang belum bisa membeli perangkat *game online* dirumahnya sendiri karena biayanya yang memang tidak sedikit. Sedangkan untuk masyarakat yang perekonomiannya terpenuhi dapat dengan mudah menikmati fasilitas ini. Dengan adanya kemudahan ini masyarakat Surabaya menikmati perkembangan yang ada salah satunya dengan menyediakan tempat-tempat warnet untuk bermain *game online*.

Surabaya merupakan kota besar di Indonesia yang memiliki ketersediaan perlengkapan teknologi seperti komputer yang tidak lepas dari perkembangan dunia *game online*. Masyarakat sangat mudah dalam pemenuhan kebutuhan teknologi dengan ketersediaan pasar yang menjual perangkat *game online*.

Kawasan Ketintang Surabaya merupakan kawasan padat penduduk yang menjadi tempat mata pencaharian penduduk Ketintang dan sekitarnya dan banyak masyarakat yang menyediakan warnet dengan berbagai macam keunggulan dan *fasilitas* diantaranya dengan penyediaan layanan *game online* untuk menarik perhatian

masyarakat baik orang dewasa, remaja dan anak-anak. Terdapatnya tempat-tempat ini menarik perhatian masyarakat terutama anak-anak yang memang cenderung suka bermain, terutama bermain *game online* karena *animasi* dan keseruan yang mereka dapatkan dari permainan ini. Semakin besarnya kebutuhan masyarakat akan jaringan ini membuat warnet di area Ketintang jarang sekali sepi pengunjung. *Game online* menjadi kegemaran di kalangan pelajar baik di kalangan SD, SMP, dan SMA tak jarang mereka rela membolos sekolah dan menghabiskan uang jajan untuk dapat bermain *game online*.

Komputer dan *game* adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak-anak masa kini. Bagi kebanyakan anak, bermain *game* di komputer, konsol, atau perangkat genggam adalah salah satu kegiatan rutin yang mereka lakukan setiap hari. Sebenarnya tak masalah selama masih dalam batas wajar, bagaimanapun mereka hidup dan berkembang di jaman serba teknologi. *Game-game* beraliran *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) seperti "*World of Warcraft*" nyatanya berhasil menarik jutaan pemain setiap harinya. Umumnya pemain menikmati hobi mereka ini sampai rela berjam-jam bermain *game*. Banyak pula yang mengaku tidak bisa berhenti bermain. Namun bagaimana jika sudah sampai mengganggu aktivitas lain, misal sudah tidak peduli dengan kehidupan di luar, nilai sekolah jeblok, tidak mau lagi beraktivitas di kegiatan *ekskul*, menarik diri dari dunia luar atau sering terpaku berlama-lama *game* di depan komputer/gadget elektronik lainnya. Besar kemungkinan anak sudah kecanduan *game*. (www.ictwatch.com diakses 29 November 2013)

Pengaruh negatif untuk kehidupan sosial anak jika terlalu sering bermain *game online* adalah waktu bersama teman dan keluarga menjadi renggang karena pergaulan hanya di sekitar *game online* saja bukan di lingkungan nyata, jika terbiasa hanya berinteraksi dengan *game* membuat anak menjadi tertutup dan sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata. Menjadi sebuah kekhawatiran saat anak kecanduan bermain *game online*, anak akan melakukan berbagai cara untuk tidak melewatkan satu haripun untuk bermain. Ia akan mudah berbohong untuk mendapatkan izin dari orang tua anak dikhawatirkan berani mencuri uang orang tuanya saat tidak diizinkan bermain di Warung Internet (Warnet).

Beberapa *game online* yang sering dimainkan di Indonesia di antaranya 1) *Point Blank* Permainan ini dikembangkan oleh Zepetto dari Korea Selatan dan dipublikasikan oleh NCSOFT, di Indonesia, permainan ini dikelola oleh PT. Kreon melalui *Gemscool*. *Point Blank* berkisah tentang perseteruan antara *Free Rebels* dan pemerintah yang dalam hal ini adalah *Counter Terrorist*

Force (CT-Force). 2) *Lost Saga* Karakter di Korea *Lost Saga* Berjudul "Prajurit Sewaan" atau "*Hero*" di Korea Selatan, Amerika Serikat, Thailand, dan Indonesia. Prajurit Sewaan dibagi menjadi lima kategori yang berbeda: *Melee, Ranged, Magic, Special, dan Premium*. 3) *Audition Ayodance* permainan yang penuh gaya tarian yang disertai aksesoris menarik. 4) *Grand Chase* dimana ada tiga pahlawan muda yang berjuang dalam perang. 5) *Cross Fire game* perang bertempur dengan *zombie*, 6) *Warrock* permainan perang yang dilengkapi senjata dan kendaraan. 7) *Counter Strike* permainan perang yang menceritakan pertempuran tentara dengan *teroris* namun ada juga variasi lain dimana pertempuran dengan *zombie*. (www.terminal-pulsa.com diakses 29 November 2013)

Beberapa faktor yang mempengaruhi permainan anak-anak. (1) Faktor kesehatan, Anak-anak yang memiliki kesehatan yang baik tentu saja memiliki lebih banyak energi untuk bermain daripada anak-anak yang kurang sehat dan sering sakit-sakitan. (2) Faktor Intelegensi, Anak-anak yang memiliki kecerdasan biasanya lebih aktif dalam bermain dibandingkan dengan anak-anak yang memiliki tingkat kecerdasan yang kurang. (3) Faktor lingkungan, Lingkungan yang menyediakan fasilitas, ruang maupun waktu bermain bagi anak-anak biasanya merangsang anak-anak untuk banyak bermain. (4) Faktor Jenis kelamin, Biasanya anak-anak perempuan lebih senang melakukan permainan yang tidak menghabiskan energi hal tersebut berbeda dengan anak laki-laki. (5) Faktor ekonomi. Status ekonomi seorang anak yang tumbuh dalam lingkungan keluarga berada, yang difasilitasi dengan beragam mainan, berbeda dengan anak yang tumbuh dalam keluarga dengan status ekonomi yang lebih terbatas.

Ada beberapa efek negatif dari kecanduan *game* pada anak-anak, antara lain: 1) Agresif, Anak-anak yang sudah kecanduan *game* biasanya akan memiliki perilaku yang lebih agresif. Ini semua terjadi karena yang ada di pikiran mereka hanyalah ingin terus bermain dan memenangkan *game*-nya selain itu, terlalu asik bermain *game* juga akan membatasi pergaulan sosial mereka dengan orang lain. 2) Tidak bertanggung jawab, Ketika anak sudah kecanduan *game*, mereka tidak akan mau memikirkan hal-hal lainnya. Saat pulang sekolah mereka langsung memikirkan *game*, dan bisa melupakan kewajiban dan tanggung jawab mereka seperti membuat PR, belajar, bahkan bisa lupa makan. 3) Tidak realistis, Saat kecanduan, pikiran mereka akan teracuni dengan berbagai aplikasi dan adegan-adegan dalam *game*. Bahayanya, ketika sudah kecanduan mereka akan lebih sulit untuk membedakan antara dunia nyata dan *game*. 4) Kurang fokus, Ketika mereka sudah keranjingan sebuah permainan, mereka hanya akan fokus untuk bermain. Hal ini akan membuat anak lebih sulit untuk fokus pada hal-

hal lain, termasuk pelajaran di sekolah (www.wordpress.com diakses 3 Desember 2013)

Berdasarkan penelitian awal perilaku mendasar para penggemar *game online* biasanya menganggap bermain *game online* itu keren. Hal tersebut menjadi salah satu penyebab kecanduan *game online*. Penggemar *game online* berani dan rela menghabiskan uang untuk membeli *voucher item*, atau *char* yang digunakan dalam permainan tersebut. Penggemar *game online* biasanya memiliki perspektif sosial yang berbeda dari kebanyakan orang. Anak penggemar *game online* terkadang lebih memilih untuk meninggalkan keramaian untuk bermain *game*, atau bahkan meninggalkan sekolah untuk bermain *game*. Penggemar *game online* biasanya memiliki kepekaan sosial yang kurang, beberapa di antaranya bisa sampai meresahkan orang-orang di sekitarnya. Penggemar *game online* sangat sering berbohong terhadap orang tua nya. Entah untuk alasan apa, mereka suka berbohong dalam hal apapun, bisa berupa progress sekolah atau bahkan keuangan dan kehidupan beragama. Penggemar *game online* memiliki emosi yang labil. mereka biasa mengalami perubahan emosi yang cukup drastis dan cenderung tidak bisa dikontrol.

Dalam hal ini yang perlu disoroti bagaimana seorang anak yang kecanduan bermain *game online* bisa memenuhi kebutuhannya sedangkan anak yang masih duduk di bangku sekolah belum mempunyai penghasilan sendiri. Hal ini tentunya remaja menggunakan cara-cara tertentu untuk dapat bermain *game online* bahkan dampak dari kecanduan ini akan membuat anak rela melakukan hal apapun untuk dapat bermain *game online* seperti berbohong, mencuri uang kedua orang tua, bahkan mencuri uang orang lain dan berbuat nekat untuk memenuhi kebutuhannya.

Sebagai orang tua harus membatasi kebiasaan anak-anaknya dalam bermain *game* dan internet. Wajar memang pembatasan waktu bermain yang diterapkan oleh orang tua, karena memang itu juga demi kebaikan anak mereka juga baik untuk kesehatan dan kepribadiannya. Belum lagi biaya yang harus mereka perlukan untuk bermain *game online*. Hal ini diharapkan dapat mengontrol perilaku anak.

Berdasarkan hal ini, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah tentang moralitas anak penggemar *game online* di kawasan Ketintang Surabaya dan Mengapa anak di kawasan Ketintang Surabaya suka bermain *game online*.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami

fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi dan tindakan. Titik fokus dalam penelitian ini adalah perilaku seorang anak yang gemar bermain *game online*. Penyajian data dari penelitian ini menggunakan format deskriptif yaitu dengan tujuan untuk menggambarkan, meringkaskan berbagai kondisi, berbagai situasi atau berbagai fenomena yang timbul di masyarakat, yang menjadi objek penelitian itu, kemudian menarik kepermukaan sebagai suatu ciri atau gambaran tentang kondisi, situasi ataupun fenomena tertentu. Penelitian ini menggunakan desain penelitian Studi Kasus.

Penelitian akan dilakukan di seluruh daerah ketintang Surabaya. Alasan pemilihan tempat ini karena di sepanjang daerah Ketintang terdapat beberapa warnet yang buka dari jam 07.00-22.00 menyediakan layanan *game online* yang ramai dikunjungi terutama oleh anak-anak. Waktu penelitian ini di mulai pada bulan Desember 2013 sampai dengan bulan April 2014. **Objek penelitian** adalah sifat keadaan (*“attributes”*) dari sesuatu benda, orang, atau keadaan, yang menjadi pusat perhatian atau sasaran penelitian. Sifat keadaan dimaksud bisa berupa sifat, kuantitas, dan kualitas (benda, orang, dan lembaga), bisa berupa perilaku, kegiatan, pendapat, pandangan penilaian, sikap pro-kontra atau simpati-antipati, keadaan batin, dsb. (orang), bisa pula berupa proses dan hasil proses (lembaga). Dalam penelitian ini objek penelitian adalah moral seorang anak (mikro) individu. **Subjek penelitian** adalah sesuatu, baik orang, benda ataupun lembaga (organisasi), yang akan diteliti. Dengan kata lain subjek penelitian adalah sesuatu yang di dalam dirinya melekat atau terkandung objek penelitian. Dalam penelitian ini subjek penelitian adalah anak penggemar *game online*. **Informan (narasumber)** penelitian adalah seseorang yang, karena memiliki informasi (data) banyak mengenai objek yang sedang diteliti, dimintai informasi mengenai objek penelitian tersebut. Di antara sekian banyak informan tersebut, ada yang disebut **narasumber kunci (key informan)**. Kriteria informan 1) Seorang anak yang gemar bermain *game online* lebih dari dua kali dalam satu minggu dengan usia 6-12 tahun yang masih tergantung pada kedua orang tua. 2) Teman sebaya anak penggemar *game online* yang juga bermain *game online* lebih dari dua kali dalam satu minggu dengan usia 6-12 tahun yang masih tergantung pada kedua orang tua. 3) Kedua orang tua anak penggemar *game online*. 4) Guru di sekolah anak penggemar *game online*

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah (1) observasi langkah dalam observasi ini dilakukan untuk memperoleh data cara berinteraksi, bertutur kata dan busana anak penggemar *game online* di lingkungan sekolah, (2) wawancara mendalam, dilakukan untuk memperoleh data kaidah

dalam Berperilaku anak di lingkungan rumah dan sekolah, (3) dokumentasi, dalam penelitian ini berupa nilai mata pelajar sekolah/ nilai raport/ pelanggaran di sekolah

. Analisa data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data dengan kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain (Sugiyono, 2009:244). Langkah pertama model analisis interaktif adalah reduksi data (*data reduction*), yaitu merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dan mencari tema serta polanya. Reduksi data dalam penelitian ini dilakukan setelah diperoleh data dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dipilih data-data pokok dan difokuskan pada hal-hal yang penting, sehingga data menjadi jelas dan sistematis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Game online merupakan permainan terbaru pada era saat ini. *Game online* mampu memberikan hal baru terhadap dunia teknologi terutama dengan memberikan animasi yang lebih nyata serta kapasitas jaringan yang tak terbatas oleh ruang dan waktu dimana seorang dapat bermain *game online* kapan saja. Anak amat gemar bermain *game online* namun *game online* yang memberikan fasilitas *software* yang lebih membutuhkan biaya yang tidak sedikit yang membuat anak belum mempunyai penghasilan menggunakan segala cara untuk dapat bermain *game online*, *game online* yang unggul dalam penggunaan *software* yang lebih bagus dan tampilan yang lebih nyata membuat anak kecanduan bermain *game online* sehingga lupa waktu untuk belajar dan sekolah.

Seiring dengan perkembangan *game online*, permainan mulai berkembang dengan adanya uang nyata dalam penguat karakter dalam permainan *game online* dengan *voucher item*, atau *char* yang harganya puluhan sampai ratusan ribu rupiah. Anak membeli *voucher item*, atau *char* dengan uang hasil meminta dari kedua orang tua, berikut adalah pemaparan oleh Riyan (12 tahun) sebagai penggemar *game online* di Kawasan Ketintang Surabaya.

“Ya nggak tetap mas kadang lima ribu kadang ya tiga ribu, biaya untuk bermain *game* saya menggunakan uang jajan sekolah lima ribu rupiah sehari, terkadang saya tidak jajan disekolah untuk saya tabung membeli *char* yang menurut saya tidak murah sepuluh ribu

itu untuk 1000 *point*, saya membeli *char* saat ada *event game online* saja, ya biar saya main enak mas, ya kalau uang ya minta ayah mas kadang juga ke ibu kadang ya kalau ada saudara main ke rumah di beri uang ya buat main”

Penyampaian yang sama juga disampaikan oleh Dary (12 tahun), Reva (12 tahun), Atit (11 tahun), Afrizal (11 tahun) dan Farulli (12 tahun) sebagai penggemar *game online* untuk bermain *game online* sampai tidak jajan disekolah juga uang jajan kerap digunakan untuk bermain *game online*, uang saku untuk sekolah pemberian orang tua dan jika ada pemberian uang tambahan dari saudara anak juga kerap membeli *char* untuk membeli perangkat khusus untuk memperkuat karakter dalam tokoh *game* yang dia mainkan. Hal ini membuktikan bahwa biaya untuk bermain *game online* seorang anak masih tergantung pada kedua orang tua, uang saku sekolah yang diberikan kepada anak untuk jajan dan makan disekolah digunakan untuk bermain *game online* maka dalam hal ini anak tidak jujur kepada orang tua, anak rela untuk tidak jajan disekolah untuk dapat bermain *game online* dan pembelian *voucher item*, atau *char*.

Anak penggemar *game online* seringkali bermain *game* tanpa sepengetahuan orang tua mereka. Tidak semua anak penggemar *game online* diijinkan orang tua mereka untuk bermain *game online*, berikut adalah penyampaian oleh Afrizal (11 tahun) sebagai penggemar *game online* di Kawasan Ketintang Surabaya.

“Ya nggak tau mas, kalau ketahuan main ya di marahi, ya nggak boleh main soalnya katanya buang-buang uang saja, ya pernah ketahuan pas main dirumah tapi, ya dimarahi juga main trus listriknya mahal”

Penyampaian yang serupa juga disampaikan oleh Dary (12 tahun), Atit (11 tahun), farulli (12 tahun) sebagai penggemar *game online* tidak semua anak diijinkan oleh orang tua mereka untuk bermain *game online*, anak sering kali sembunyi-sembunyi tanpa sepengetahuan orang tua mereka bermain *game online*. Hal ini membuktikan bahwa anak tidak terbuka kepada kedua orang tua mereka.

Penyampaian yang berbeda oleh Reva (12 tahun) sebagai penggemar *game online*

“Saya ngak dilarang mas sama orang tua saya *main game online*, yang dilarang ya buka situs-situs gitu, ya ngak pernah mas asal tau batasan main saja”

Penyampaian yang sama disampaikan oleh Riyan (12 tahun) sebagai penggemar *game online* mereka tidak dilarang bermain *game online* oleh orang tua, namun memberikan batasan terhadap anak agar membagi untuk belajar dan bermain, dan dilarang untuk membuka situs *pornografi*.

Anak ketika bermain *game online* seringkali tanpa memberi tahu orang tua mereka saat mereka bermain di warnet, berikut adalah penyampaian oleh Afrizal (11 tahun) sebagai penggemar *game online* di Kawasan Ketintang Surabaya.

“Kalau di rumah jarang main mas, paling sering ya di warnet, ya sama teman-teman kewarnetnya. wah kalau pas udah sama teman nggak bilang kalau main *game*, ngak bakalan oleh main mas”

Penyampaian yang sama disampaikan oleh Dary (12 tahun), Atit (11 tahun), serta Farulli (12 tahun) sebagai penggemar *game online* jarang sekali terus terang kepada kedua orang tua mereka jika pergi bermain *game online*. Dalam hal ini membuktikan bahwa anak tidak meminta ijin kepada kedua orang tua saat mereka bermain *game online* yang seharusnya dalam kehidupan keluarga seorang anak seharusnya menghormati kedua orang tua dengan meminta ijin kepada kedua orang tua saat ingin bermain di luar rumah.

Dalam berinteraksi anak penggemar *game online* seringkali lebih agresif apabila tidak ada pengawasan terhadap anak yang gemar bermain *game online* mereka lupa kewajiban mereka sebagai pelajar yang seharusnya belajar dan datang kesekolah dengan tepat waktu, aktif mengikuti pelajaran dan berpretasi di sekolah. Anak yang gemar bermain *game online* tetapi dengan pengawasan dapat dikendalikan perilaku dan waktu saat bermain *game online*. Berikut adalah penyampaian oleh Riyan (12 tahun) sebagai penggemar *game online* di kawasan Ketintang Surabaya. “Ya nggak pernah kalau waktunya sekolah ya sekolah, main ya main”

Juga penyampaian oleh Bapak Trisno (45 tahun) sebagai Ayah Riyan

“Anaknya pendiam jarang keluar rumah biasanya di rumah main *game* trus tidur, berangkat sekolah pulang sekolah tepat waktu ya biasanya main *game* lagi di rumah, anaknya memang pendiam cenderung tertutup memang, ngak pernah itu mas biasa saja”

penyampaian oleh Reva (12 tahun) sebagai sahabat Riyan

“ya nggak kenapa-kenapa mas, anaknya baik tapi ya agak tertutup, paling seneng main *game* juga”

pemaparan oleh Bapak Tri (40 tahun) sebagai Guru Riyan.

“Riyan ini anaknya rajin, dikelas dia sebagai ketua kelas dia juga aktif dikegiatan ekstrakurikuler, anaknya disiplin tidak pernah telat masuk sekolah, anak sopan sama guru-guru disini”

Penyampaian yang disampaikan oleh Bapak Trisno (45 tahun) membuktikan bahwa pengawasan terhadap anak perlu dilakukan untuk memantau perilaku anak selama bermain *game* serta memberikan batasan terhadap anak waktu untuk bermain *game online* agar anak tidak terlalu banyak menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game online* sehingga waktu untuk belajar dan sekolah tersita yang membuat anak lupa akan kewajibannya untuk belajar dan sekolah. Anak yang gemar bermain *game* jarang berinteraksi dengan temannya secara langsung cenderung berdiam di rumah untuk main *game* dari pada berinteraksi dengan teman-teman sebayanya.

Penyampaian yang disampaikan oleh Reva (12 tahun) sebagai sahabat Riyan menunjukkan bahwa anak penggemar *game online* memiliki hubungan yang erat, namun anak cenderung pendiam dengan temannya dalam hal ini membuktikan bahwa anak penggemar *game online* kurang berinteraksi dengan teman sebayanya.

Penyampaian yang disampaikan oleh Bapak Tri (40 tahun) sebagai Guru di sekolah membuktikan bahwa pengawasan terhadap anak saat bermain *game online* perlu dilakukan agar kegemaran bermain *game* tidak mempengaruhi kegiatan di sekolah. Anak penggemar *game online* tetap tahu kewajiban sebagai pelajar untuk belajar dan aktif dalam mengikuti kegiatan di sekolah seperti Riyan sebagai penggemar *game online* dia tetap tau kewajibannya sebagai pelajar selalu disiplin, berpakaian rapi dan aktif dalam kegiatan di sekolah. Pembatasan untuk bermain *game online* perlu untuk dilakukan agar tidak mengganggu kegiatan di sekolah.

Penyampaian oleh Reva (12 tahun) sebagai penggemar *game online*

“Gak pernah mas tetep sekolah, tapi kalau terlambat ya pernah”

Penyampaian Riyan (12 tahun) sebagai teman Reva
“Anaknya baik mas, sering bantu-bantu PR saya”

Penyampaian oleh Bapak Eka (42 tahun) sebagai Ayah Reva.

“Perilaku anak saya biasanya ya baik, pulang sekolah paling main *game* trus

kemasjid, anaknya sering kemasjid ikut remaja masjid soalnya. Kata-katanya biasa saja ngak pernah kasar”

Juga penyampaian oleh Bapak Tri (40 tahun) sebagai Guru Reva.

“Perilaku Reva tergolong baik, disiplin, anaknya sering tampil kalau ada pentas, terakhir kali dia ikut pentas dibaak di sekolah, ya sehari-harinya sopan”

Penyampaian yang disampaikan Reva (12 tahun) tidak pernah meninggalkan sekolah demi bermain *game online*, menunjukkan bahwa anak harus bisa membagi antara waktu bermainnya dengan waktu untuk belajar dan sekolah.

Penyampaian yang disampaikan oleh Riyan (12 tahun) teman Reva yang menunjukkan perilaku Reva baik serta memiliki kepedulian sesama teman dengan menolong teman yang tidak bisa mengerjakan PR. Hal ini membuktikan bahwa dengan kedisiplinan anak membagi waktu perilaku anak tetap baik bisa membagi waktu bermain dan belajar.

Penyampaian yang disampaikan oleh Bapak Eka (42 tahun) sebagai Ayah Riyan membuktikan bahwa perilaku anak juga dapat dikendalikan dengan memberikan kecerdasan spiritual dan memberikan batasan waktu untuk bermain *game online* dengan memberikan kegiatan yang berarti. Reva sebagai penggemar *game online* tidak lupa akan kewajibannya untuk bersekolah dan melaksanakan kewajibannya untuk beribadah sebagai umat islam. Dalam hal ini membuktikan bahwa pengendalian diri dan kesadaran diri untuk membagi waktu untuk bermain, belajar dan beribadah sangat penting sehingga anak tidak berperilaku buruk.

Penyampaian yang disampaikan oleh Bapak Tri (40 tahun) sebagai Guru Reva menunjukkan bahwa perilaku Reva di sekolah baik, disiplin dan aktif dalam kegiatan di sekolah. Hal ini membuktikan pengendalian diri amatlah penting untuk anak penggemar *game online* anak perlu membagi waktu bermain, belajar dan beribadah.

Penyampaian oleh Dary (12 tahun) sebagai penggemar *game online*.

“Saya kalau main *game* waktu hari-hari libur saja mas jadi ya ngak pernah bolos sekolah”

Penyampaian oleh Riyan (12 tahun) sebagai teman Dary
“Anaknya baik, suka bercanda ya sama saja sama yang lain”

Penyampaian oleh Pak Mojati (40 tahun) sebagai orang tua Dary

“biasa-biasa saja mas sehari-hari ya sekolah, pulang sore ya ngak ada yang aneh, pergi maen sama temannya,

biasanya ya maen *game* itu aja, kata-katanya ya biasa-biasa saja”

Penyampaian oleh pak Arif (35 tahun) sebagai guru Dary
“Kesehariannya ya biasa-biasa saja tidak ada yang menonjol, kalau kedisiplinannya termasuk bagus, tidak ada catatan buruk, ya sama guru ya sopan”

Berdasarkan penyampaian oleh Dary (12 tahun) sebagai penggemar *game online* bahwa dalam bermain *game* perlu adanya batasan bermain *game*, saat hari-hari biasa aktif sekolah sedangkan untuk hari-hari libur dipergunakan untuk bermain *game online*. Hal ini membuktikan bahwa anak disiplin membagi waktunya untuk bermain dan belajar.

Berdasarkan penyampaian Riyan (12 tahun) sebagai teman Dary bahwa Dary merupakan anak yang baik, biasa-biasa saja seperti teman-temannya yang lain tidak ada yang menonjol. Hal ini membuktikan bahwa perilaku anak biasa-biasa saja tidak ada yang menonjol dari perilaku anak.

Berdasarkan penyampaian oleh Mojati (40 tahun) sebagai orang tua Dary bahwa Dary anaknya biasa-biasa saja tidak ada perilaku yang menonjol, dalam kesehariannya berangkat sekolah dari hal ini dapat dibuktikan bahwa anak tidak ada perilaku yang buruk.

Berdasarkan penyampaian oleh pak Arif (35 tahun) sebagai guru Dary perilaku Dary biasa-biasa saja tidak ada yang menonjol termasuk bagus, disiplin, tidak ada catatan buruk. Dalam hal ini membuktikan bahwa disiplin dalam membagi waktu saat bermain dan belajar perlu dilakukan agar kegiatan di sekolah tidak terganggu dan anak tetap disiplin di sekolah.

Berbeda dengan penyampaian oleh Afrizal (12 tahun) sebagai penggemar *game online* di kawasan Ketintang Surabaya.

“Ya pernah bolos sekolah main *game* di warnet kadang bolos ke rumah teman, ya bosan aja kalau mikir trus”

Penyampaian oleh Reva (12 tahun) sebagai teman Afrizal.

“Afrizal kadang telat ke sekolah, kadang juga tidak masuk sekolah, dikegiatan ekstrakurikuler tidak pernah mengikuti, kalau dipelajaran sering sekali tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru”

Penyampaian oleh Pak Husni (48 tahun) sebagai Orang tua Afrizal

“Ya anaknya agak mudah tersinggung, jadi dirumah ini kadang bertengkar sama kakaknya, ya doyan kelayapan juga pulang malam, susah kalau diberitahu itu, ya begitu tiap kali ada masalah rame-rame pergi keluar”

Penyampaian oleh Bapak Tri (40 tahun) guru Afrizal.

“Afrizal ini pencetak rekor telat, hampir setiap hari dia telat masuk sekolah, anaknya pendiam tidak pernah berprestasi, tidak aktif dikelas, anaknya memang bandel meski sudah saya peringatkan setiap saat agar jangan telat tapi tidak berubah sampai saat ini dia pemegang rekor telat datang ke sekolah, cenderung diam anaknya kalau ditanya ya jawabnya ya itu saja”

Penyampaian oleh Afrizal (12 tahun) sebagai penggemar *game online* pernah membolos ke sekolah untuk bermain *game online* hal ini membuktikan bahwa anak tidak dapat membagi waktu antara belajar dan bermain.

Penyampaian oleh Reva (12 tahun) sebagai teman Afrizal menyatakan bahwa afrizal sering datang terlambat ke sekolah kadang-kadang tidak masuk sekolah. Hal ini membuktikan bahwa anak tidak dapat membagi waktunya bermain *game online*. Anak tidak dapat mengatur waktu kapan harus bermain dan belajar sehingga anak sering membolos sekolah

Penyampaian oleh Pak Husni (48 tahun) sebagai Orang tua Afrizal bahwa Afrizal sering bertengkar dengan saudaranya, sering pulang malam dan susah untuk dinasehati. Dalam hal ini membuktikan bahwa anak tidak menghormati orang tua, emosional tidak stabil lebih banyak bermain di luar.

Penyampaian oleh Bapak Tri (40 tahun) guru Afrizal bahwa Afrizal sering sekali telat datang ke sekolah, Afrizal merupakan siswa yang paling banyak telat di sekolahnya dalam hal ini membuktikan bahwa anak tidak disiplin di sekolah sering melanggar tata tertib di sekolah.

Penyampaian oleh Farulli (12 tahun) sebagai penggemar *game online*

“Nggak pernah mas, kalau waktunya sekolah ya sekolah, nggak berani buat bolos”

Penyampaian oleh Riyan (12 tahun) sebagai teman Farulli

“Anaknya baik, ngak pernah telat ke sekolah, sama teman juga baik”

Penyampaian oleh Bapak Adam (42 tahun) sebagai Orang tua Farulli

“Anaknya sehari-harinya baik, kadang ya main di luar sama temannya, kalau di rumah ya biasanya main sama adeknya maem *game* itu aja, ya baik sama masnya ya baik”

Penyampaian oleh Bapak Tri (40 tahun) sebagai guru Farulli.

“Kalau Farulli ini anaknya termasuk bagus, disiplin di sekolah belum pernah terlambat di sekolah, kalau prestasi masih

belum ada tapi anaknya termasuk baik, sopan santunnya juga baik”

Penyampaian oleh Farulli (12 tahun) sebagai penggemar *game online* bahwa tidak pernah membolos sekolah untuk bermain *game online* hal ini membuktikan bahwa anak dapat membagi waktunya untuk bermain dan belajar.

Penyampaian oleh Riyan (12 tahun) sebagai teman Farulli bahwa anak berperilaku baik pada teman serta disiplin di sekolah hal ini membuktikan bahwa anak mempunyai hubungan yang baik, interaksinya baik serta perilaku di sekolahnya juga baik.

Penyampaian oleh Bapak Adam (42 tahun) sebagai Orang tua Farulli bahwa anak berperilaku baik, anak biasanya bermain bersama saudaranya. Dalam hal ini membuktikan bahwa anak memiliki perilaku baik, interaksi yang baik dengan keluarganya.

Penyampaian oleh Bapak Tri (40 tahun) sebagai guru Farulli bahwa anaknya disiplin, berperilaku baik. Dalam hal ini membuktikan bahwa anak disiplin dan berperilaku baik. Anak dapat mengontrol perilaku di sekolah dengan baik.

Berdasarkan data yang ada anak penggemar *game online* gemar bermain *game* mulai usia 9 tahun, anak gemar bermain *game* yang bersifat perang strategi antara teroris dengan Force atau *game* yang berkarakter perang strategi dimana harus mengalahkan lawan yang ada dalam karakter *game* dengan cara membunuhnya.

Tabel 1 Waktu Bermain *Game Online*

No	Nama Anak	Lama Main <i>Game Online</i> di Rumah dan di Warnet	Lama Bermain <i>Game</i> dalam satu minggu	Biaya	Keperluan
1	Riyan (12 Tahun)	2-3 Jam	12 Jam	20.000	Paket <i>Internet, char, snack</i>
2	Dary (12 Tahun)	2-3 Jam	14 jam	50.000	Paket <i>Internet, char, snack</i>
3	Reva (12 Tahun)	2-3 Jam	6 jam	15.000	Paket <i>Internet, snack</i>
4	Atit (11 Tahun)	2-3 Jam	6 jam	15.000	Paket <i>Internet, snack</i>
5	Afrizal (11 Tahun)	2-3 Jam	12 jam	40.000	Paket <i>Internet, char, snack</i>
6	Farulli (12 Tahun)	2-3 Jam	6 jam	15.000	Paket <i>Internet, snack</i>

Berdasarkan data diatas anak penggemar *game online* rata-rata mereka bermain *game* 2 sampai 3 jam sekali bermain baik saat bermain *game* di rumah maupun di warnet. Berdasarkan data anak penggemar *game online* untuk bermain *game* memerlukan biaya yang tidak murah dari Rp.15.000 sapaai Rp.50.000 untuk biaya internet, char dan snack, apalagi anak masih tergantung dari kedua orang tua. Anak penggemar *game online* menggunakan paket *internet* untuk bermain *game online*.

Anak penggemar *game online* memiliki selera bermain *game* yang berbeda dan mulai gemar bermain *game* di usia yang berbeda, sejak usia berapa anak mulai bermain *game online* perlu diketahui agar dapat diketahui sejak usia berapa anak mengenal *game online* . Berikut hasil wawancara anak penggemar *game online* yang diolah dalam bentuk tabel untuk mempermudah penyajian data.

Tabel 2 Usia Anak Gemar Bermain *Game Online*

No	Nama Anak	Usia	Usia Saat Gemar Bermain <i>game</i>	<i>Game</i> yang dimainkan	Karakter <i>game</i>
1	Riyan	12	Riyan gemar bermain <i>game online</i> sejak usia 11 Tahun	<i>Counter Strike, Point Blank, CouterStrike Extrem</i>	<i>Game</i> bersifat menantang, perang antara teroris dan pemerintah
2	Dary	12	Dary gemar bermain <i>game online</i> sejak usia 9 Tahun	<i>Counter Strike, Point Blank, Audition Ayodance, Lost Saga, Cross Fire</i>	<i>Game</i> bersifat menantang, penyusunan strategi, kreatif, perang antara teroris dan pemerintah, <i>game</i> bersifat pembataian dalam suatu wilayah
3	Reva	12	Reva gemar bermain <i>game online</i> sejak usia 10 Tahun	<i>Counter Strike, Point Blank, CouterStrike Extrem</i>	<i>Game</i> bersifat menantang, perang antara teroris dan pemerintah
4	Atit	11	Atit gemar bermain <i>game online</i>	<i>Counter Strike, Point Blank</i>	<i>Game</i> bersifat menantang, perang antara

			sejak usia 10 Tahun		teroris dan pemerintah
5	Afriza 1	11	Afrizal gemar bermain <i>game online</i> sejak usia 10 Tahun	<i>Counter Strike, Point Blank, Counter Terrorist Force, Lost Saga, War Of Craft</i>	<i>Game</i> bersifat menantang, penyusunan strategi, kreatif, perang antara teroris dan pemerintah, <i>game</i> bersifat pembataian dalam suatu wilayah
6	Farulli	12	Farulli gemar bermain <i>game online</i> sejak usia 10 Tahun	<i>Counter Strike, Point Blank</i>	<i>Game</i> bersifat menantang, perang antara teroris dan pemerintah

	(11 Tahun)	<i>Shooter, Cross-Platform Online, Browser Games, Massive Multiplayer Online Games</i>	
6	Farulli (12 Tahun)	<i>First Person Shooter, Cross-Platform Online, Browser Games, Massive Multiplayer Online Games</i>	<i>Online</i>

Berdasarkan data anak penggemar *game online* selalu bermain *game online* yang membutuhkan biaya untuk *internet* selain itu pula ketergantungan anak bermain *game online* dengan teman sebaya sangatlah tinggi. Dari keenam informan anak gemar *game tipe Massive Multiplayer Online Games* amat di gemari karena dapat bertemu teman di dunia maya untuk main *game* bersama. Hal ini diperkuat oleh pemaparan Dary (12 Tahun) sebagai penggemar *game online*.

“Ya suka mas, soalnya ya kalau *game online* itu bisa main sama teman-teman, iya sama mas di rumah juga *online* bisa juga ketemu teman yang lain asal tau *server map* sama ID yang dipakainya saja”

Pemaparan yang sama juga disampaikan oleh Riyan (12 Tahun), Reva (12 Tahun), Atit (11 Tahun), Afrizal (11 Tahun), Farulli (11 tahun) sebagai penggemar *game online* mereka gemar bermain *game online* karena *game online* dapat dimainkan kapanpun dengan teman mereka di tempat yang berbeda dengan waktu yang sama menggunakan *server map* dan ID *game online*.

Sementara itu berdasarkan pengamatan di lapangan selama anak bermain *game online* sering kali melakukan kegiatan yang juga tidak biasa dilakukan yaitu membuka beberapa situs jejaring sosial. Anak juga sering mengeluarkan biaya untuk jajan selama ada di dalam warnet. Anak juga saling berkomunikasi dengan teman sepermainan saat bermain *game online*

Tabel 3 Tipe *Game* yang di Gemari Anak Penggemar *Game Online*

No	Nama Anak	Tipe <i>Game</i>	Cara Bermain
1	Riyan (12 Tahun)	<i>First Person Shooter, Real-Time Strategy, Cross-Platform Online, Browser Games, Massive Multiplayer Online Games</i>	<i>Online</i>
2	Dary (12 Tahun)	<i>First Person Shooter, Real-Time Strategy, Cross-Platform Online, Browser Games, Massive Multiplayer Online Games</i>	<i>Online</i>
3	Reva (12 Tahun)	<i>First Person Shooter, Real-Time Strategy, Cross-Platform Online, Browser Games, Massive Multiplayer Online Games</i>	<i>Online</i>
4	Atit (11 Tahun)	<i>First Person Shooter, Cross-Platform Online, Browser Games, Massive Multiplayer Online Games</i>	<i>Online</i>
5	Afrizal	<i>First Person</i>	<i>Online</i>

Tabel 4 Hasil Pengamatan Saat Anak Bermain *Game Online*

Nama Anak	Kegiatan Selama di Warnet	Komunikasi/ Tutur Kata	Busana Anak
Riyan (12 tahun)	Bermain <i>game online</i> , membuka situs jejaring sosial <i>facebook</i> , membuka situs jejaring sosial <i>twitter</i> , membeli makanan ringan	Sering berbicara dengan teman sebelah terkait permainan <i>game online</i> yang dimainkan	Berpakaian sopan (kaos, celana pendek)

	(snack)	(Head soot, hem mati)	
Reva (12 tahun)	Bermain <i>game online</i> , membuka situs jejaring sosial <i>facebook</i> , membuka situs jejaring sosial <i>twitter</i> , membeli makanan ringan (snack), membeli minum es	Sering berbicara dengan teman sebelah terkait permainan <i>game online</i> yang dimainkan, sering mentertawakan teman terkait permainan <i>game online</i> yang dimainkan (opo iku peken iki gundulmu ayo gundulmu)	Berpakaian sopan (kaos, celana pendek)
Atit (11 tahun)	Bermain <i>game online</i> , membuka situs jejaring sosial <i>facebook</i> , membuka situs jejaring sosial <i>twitter</i> , membeli makanan ringan (snack)	Sering teriak-teriak terkait keseruan bermain <i>game online</i> (Head soot, alah mati koen mbari ngene)	Berpakaian sopan (kaos, celana pendek)
Farulli (12 tahun)	Bermain <i>game online</i> , membuka situs jejaring sosial <i>facebook</i> , membuka situs jejaring sosial <i>twitter</i>	Sering berbicara dengan teman sebelah terkait permainan <i>game online</i> yang dimainkan (double kill, ye i winer you lose, ayo maju awakmu iku ojok ngomong ae)	Berpakaian sopan (kaos, celana pendek)
Afrizal (11 tahun)	Bermain <i>game online</i> , membuka situs jejaring sosial <i>facebook</i> , membuka situs jejaring sosial <i>twitter</i> , membeli makanan ringan (snack)	Sering berbicara dengan teman sebelah terkait permainan <i>game online</i> yang dimainkan, Sering teriak-teriak terkait keseruan bermain <i>game online</i> (asline nek gak iso main gak usah main, wah moleh ae, ayo pecah ndasmu head soot)	Berpakaian sopan (kaos, celana pendek)
Dary (12)	Bermain <i>game online</i> , membuka	Sering berbicara	Berpakaian sopan

tahun)	situs jejaring sosial <i>facebook</i> , membuka situs jejaring sosial <i>twitter</i> , membeli makanan ringan (snack)	dengan teman sebelah terkait permainan <i>game online</i> yang dimainkan (ayo duel ayo tak berondong awakmu ayo maju)	(kaos, celana panjang)
--------	---	---	------------------------

Berdasarkan hasil pengamatan anak saat bermain *game online* di warnet mereka juga membuka beberapa situs jejaring sosial *facebook* dan *twitter* untuk berkomunikasi dengan teman-teman mereka di dunia maya, selain itu anak kerap membeli makanan ringan selama ada di warnet. Dalam berkomunikasi anak sering berteriak senang terkait *game online* yang mereka mainkan. Mereka juga berkomunikasi dengan teman saat bermain *game online*. Saat bermain *game online* anak berpakaian sederhana yakni pakai sehari-hari seperti kaos dan celana pendek. Dalam hal ini membuktikan bahwa anak penggemar *game online* dalam berkomunikasi secara langsung juga sering berkomunikasi lewat jejaring sosial mereka. Anak yang berpakaian sederhana seperti kaos dan celana pendek yang mereka pakai membuktikan bahwa anak tidak bermain *game online* saat jam-jam sekolah.

Berdasarkan hasil pengamatan perilaku anak penggemar *game online* di sekolah sering berinteraksi dengan teman sebaya mereka, anak juga mengikuti kegiatan pembelajaran yang ada di sekolah, saat di sekolah anak juga disiplin dengan berpakaian lengkap sesuai tata tertib di sekolah. Dalam hal ini membuktikan bahwa anak selama berada di sekolah berperilaku baik.

Selama berada di sekolah anak diharuskan untuk datang tepat waktu serta mengikuti kegiatan belajar di sekolah. Berikut merupakan hasil dokumentasi dari BTKD (Baca, Tulis dan Doa) serta absensi siswa.

Tabel 5 Hasil Dokumentasi nilai BTKD dan Absensi

Nama Siswa	BTKD				SMSTR 1			Σ ABSEN
	KKM				S	I	A	
	Baca	Tulis	Doa	N R				
Riyan	82	75	75	B	0	0	1	1
Farulli	78	75	75	B	1	0	2	3
Reva	85	80	80	A	0	1	0	1
Afriza 1	70	70	70	B	7	0	12	19
Dary	80	75	70	B	1	0	0	1

Atit	78	80	78	B	0	0	0	0
------	----	----	-----------	----------	---	---	---	---

Berdasarkan data BTKD (Baca, Tulis dan Doa) anak penggemar *game online* hasilnya baik karena sudah memenuhi KKM, hal ini karena anak mengikuti kegiatan pembelajaran dan tata tertib di sekolah. Sedangkan dari data absensi tidak semua anak rajin masuk sekolah anak ada yang sering tidak masuk sekolah tanpa keterangan hal ini membuktikan bahwa anak ada yang rajin masuk sekolah ada yang sering tidak masuk sekolah.

Tabel 6 Hasil Dokumentasi Nilai Mapel PAI

No	Nama Anak	PAI						
		KKM						
		UH 1	UH 2	UH 3	UH 4	UTS	UAS	NR
1	Riyan (12 Tahun)	79	88	93	82	92	83	86
2	Farulli (12 Tahun)	75	76	77	85	76	83	79
3	Reva (12 Tahun)	83	88	91	93	83	90	88
4	Afrizal (11 Tahun)	75	75	75	75	75	75	75
5	Dary (12 Tahun)	76	77	77	80	82	75	78
6	Atit (11 Tahun)	78	78	78	85	90	75	81

Tabel 7 Hasil Dokumentasi Nilai Mapel PKn

No	Nama Anak	PKn						
		KKM						
		UH 1	UH 2	UH 3	UH 4	UTS	UAS	NR
1	Riyan (12 Tahun)	79	80	78	75	75	75	77
2	Farulli (12 Tahun)	92	75	75	75	75	75	78
3	Reva (12 Tahun)	90	82	83	79	75	75	81
4	Afrizal (11 Tahun)	75	75	78	75	75	75	76
5	Dary (12 Tahun)	81	77	78	75	75	75	77
6	Atit (11 Tahun)	78	85	82	75	75	75	78

Berdasarkan daftar nilai mata pelajaran PAI dan PKn nilai anak penggemar *game online* hasilnya baik. Nilai yang diperoleh memenuhi syarat KKM. Namun, nilai paling rendah diperoleh oleh Afrizal (11 Tahun)

Game digemari anak-anak karena dapat terbawah dengan situasi dan animasi pada *game online* yang memberikan tantangan serta teka-teki yang menguji kecerdasan dan siapa bermain bagus dalam *game online* mendapat gelar sebagai *game master*, berikut adalah pemaparan oleh Reva (12 tahun) sebagai penggemar *game online* di Kawasan Ketintang Surabaya.

“Saya sangat suka bermain *game online* soalnya animasinya bagus, seru, penuh dengan teka-teki, kalau *game online* biasanya juga sering diadakan pertandingan untuk mendapat gelar *game master*, ya biasanya di rumah tapi sering di warnet”

Senada dengan hal tersebut pemaparan yang sama di sampaikan oleh Riyan (12 tahun) anak gemar bermain *game online* karena suka terhadap *game online* yang lebih seru, menantang, *animasi* yang bagus yang jika mampu menyelesaikan permainan serta menguasai jalan permainan dikenal sebagai *game master* dikalangan *gamers*. Anak pada waktu bermain *game* dilakukan di rumah dan di warnet hal ini membuktikan bahwa anak banyak meluangkan waktunya untuk bermain *game online*.

Namun, penyampaian yang berbeda disampaikan oleh Dary (12 tahun) sebagai penggemar *game online*

“Saya suka main soalnya ya butuh hiburan di rumah sepih butuh hiburan ya main *game online*, kadang main di rumah kadang-kadang juga di warnet”

Berdasarkan pemaparan tersebut anak gemar bermain *game online* karena butuh hiburan, *game online* dapat memberikan hiburan kepada anak sehingga anak gemar bermain *game online*. Anak pada waktu bermain *game* dilakukan pada saat di rumah dan di warnet.

Hal yang berbeda juga disampaikan oleh Atit (11 tahun) sebagai penggemar *game online*

“Ya awalnya saya suka main *game* gara-garanya ikut teman-teman banyak yang main saya juga ikut main, tapi, pas main seru lama-lama jadi keterusan ini mas”

Hal yang sama juga disampaikan Afrizal (11 tahun), Farulli (12 tahun) sebagai penggemar *game online* di Kawasan Ketintang Surabaya, yang mengemukakan bahwa gemar bermain *game online* karena terpengaruh teman-temannya banyak yang bermain *game online* sehingga ikut bermain *game*. Hal ini membuktikan bahwa pergaulan anak juga mempengaruhi perilaku anak, anak mengikuti apa yang suka dilakukan teman-temannya sehingga juga ikut melakukan kegiatan tersebut. Anak bermain *game online* karena ikut temannya suka bermain *game online*.

Pembahasan

Moralitas anak penggemar *game online* dari segi cara bermain *game online* banyak yang lebih bersifat

negatif dari pada positif, dari segi permainan *game online* banyak memberikan *animasi* dengan adegan yang berbahaya dan melanggar hukum seperti *game counter strike* dan *point blank* yang amat digemari anak yang banyak adengan pembunuhan dengan senjata khusus juga adanya karakter teroris yang berbahaya menentang negara. Dari berbagai adegan dan karakter yang buruk dapat mempengaruhi perilaku anak, diusia dini anak seharusnya diberikan contoh perilaku yang baik agar mereka juga mencontoh hal baik namun apabila anak banyak melihat adengan yang tidak baik seperti membunuh serta karakter yang tidak baik seperti teroris anak dapat memcontoh perilaku tersebut yang dapat menjadikan anak tidak bermoral. Sejalan dengan teori belajar Bandura bahwa perilaku orang terjadi karena pengamatan atau belajar model. Model yang ditiru bukan hanya orang-orang konkrit ada melainkan juga model-model simbolis. Maka karakter dan adegan yang diperankan karakter game dapat mempengaruhi perilaku anak dalam bersikap dan bertindak.

Berdasarkan pengamatan di sekolah anak penggemar *game online* mengikuti pelajaran cenderung pasif, sering berbicara pada teman dan bercanda dengan teman, hal ini menunjukkan bahwa anak kurang fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah. Namun, saat di sekolah anak disiplin dalam berpakaian dengan berseragam dan menggunakan atribut yang lengkap. Hal ini dilakukan karena sekolah memberikan sanksi bagi siswa yang tidak berseragam lengkap. Dari segi permainan dan tampilan *game online* dapat membuat anak ketagihan, anak rela berlama-lama bermain *game online* seharian yang membuat anak lupa kewajiban mereka untuk belajar dan sekolah. Akibat sering bermain *game* anak sering malas untuk belajar. Waktu mereka habiskan untuk bermain *game online*, dampak ketagihan *game online* membuat anak sering bolos sekolah untuk bermain *game online* hal ini berarti *game online* dapat mengganggu kegiatan belajar dan sekolah anak. Namun, sebagian anak disiplin saat di sekolah hal ini karena anak memiliki batasan waktu untuk bermain *game online* dan belajar sehingga kegiatan di sekolah tidak terganggu. Sebagian anak juga taat untuk membagi waktunya untuk bermain *game online* agar tidak dilarang orang tua untuk main *game online*. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan moral Kohlberg pada tahapan prakonvensional bahwa penalaran moral anak dikendalikan oleh hadiah dan hukuman.

Berdasarkan hasil dokumentasi selama kegiatan di sekolah anak juga ada kegiatan BTKD (Baca, Tulis dan Hitung) yang dari hasil tersebut anak penggemar *game online* hasilnya baik memenuhi KKM namun hanya sedikit diatas KKM. Sedangkan berdasarkan absensi anak penggemar *game online* tidak semua anak baik, anak

sering tidak masuk tanpa keterangan. Kemudian berdasarkan mata pelajaran PAI dan PKn sebagai mata pelajaran yang berkaitan dengan moral anak hasilnya baik, semua nilai diatas KKM namun hanya sedikit diatas KKM. Dalam hal ini anak penggemar *game online* kurang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, anak kurang fokus dalam pembelajaran sehingga anak tidak seberapa berprestasi di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara kegemaran anak bermain *game online* berdampak pada kehidupan mereka sehari-hari anak cenderung tidak berinteraksi dengan lingkungan, mereka cenderung tertutup karena betah berdiam diri untuk bermain *game online*. Dunia anak adalah bermain, namun permainan yang tidak nyata membuat anak kurang bergaul sehingga anak kurang berinteraksi dengan lingkungan yang menyebabkan anak sensitif dan agresif terhadap hal-hal yang mereka alami secara nyata karena tidak mereka temukan dan alami di dunia maya. Anak cenderung tertutup kepada orang disekeliling mereka seperti orang tua dan teman sebaya akibat kurangnya interaksi dan komunikasi.

Anak saat bermain *game online* tanpa sadar emosi mereka terbawah terkait dengan permainan yang mereka mainkan anak cenderung mudah tersinggung, marah dan secara tiba-tiba menjadi senang, hal ini membuat emosional anak tidak stabil. Ketika anak dalam keadaan senang anak cenderung berteriak gembira dan tersenyum namun berbeda ketika saat bermain *game online* saat karakter yang mereka perankan kalah dalam bermain mereka akan marah dan berkata kasar yang seharusnya tidak perlu diucapkan pada sesuatu hal yang tidak nyata. Sejalan dengan teori belajar Bandura bahwa anak juga belajar dari model yang mereka lihat, anak dapat mencontoh karakter tokoh dalam *game online*.

Berdasarkan hasil wawancara dari segi biaya *game online* membutuhkan biaya yang lebih banyak dari pada *game* lainnya. *Game online* membutuhkan perangkat khusus untuk mendukung permainan belum biaya untuk *internet* dan *char* yang dipergunakan untuk memperkuat karakter dalam permainan *game online* belum lagi dalam batasan waktu tertentu *char* akan habis dan membutuhkan biaya lagi tentunya dari hal ini perlu biaya yang tidak sedikit. Anak sebagai penggemar *game online* belum mempunyai penghasilan yang cukup untuk membiayai mereka untuk bermain *game online* sehingga anak sering berbohong kepada kedua orang tua seperti meminta uang jajan dan uang saku untuk sekolah dipergunakan untuk bermain *game online*. Anak bermain *game online* juga dilarang oleh tua karena biaya yang tidak sedikit namun tidak semua anak taat terhadap hal tersebut. Anak sering bermain *game online* secara sembunyi-sembunyi tanpa sepengetahuan orang tua mereka. Hal ini menunjukkan anak tidak bersifat baik

sering berbohong kepada kedua orang tua. Dalam hal ini penalaran moral anak berdasarkan kepentingan sendiri yang sejalan dengan teori perkembangan moral Kohlberg apa yang benar adalah apa yang dirasakan baik.

Selama anak bermain *game online* mereka sering sekali membuka situs jejaring sosial seperti *facebook* dan *twitter* untuk berkomunikasi dengan teman di dunia maya. Hal ini membuat anak hanya berkomunikasi dengan teman di dunia maya yang membatasi anak untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya di dunia nyata. Hal ini membuat hubungan anak dengan teman sebaya tidak sebegitu baik yang mengakibatkan anak tidak pandai berteman. Secara Sosial. Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan hanya di *game online*, sehingga membuat para pecandu *game online* jadi tertutup dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Ketrampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku jadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang kita lihat dan mainkan di *game online* anak dapat meniru segala hal yang ada dalam karakter *game* yang dimainkan.

Anak suka bermain *game online* karena animasinya bagus, seru, menantang dan juga adanya gelar bagi pemain yang handal dalam bermain *game* disebut sebagai *game master*, selain itu dapat bertemu dengan teman sepermainan untuk bermain bersama. Dalam hal ini anak tertarik dengan *game* karena berbeda dengan *game* lain yang jangkauan ruang dan waktunya tidak terbatas. Anak bermain *game* karena butuh hiburan dirumah sepi tidak ada perhatian. Dalam hal ini anak kurang perhatian dari orang tua dan saudara sehingga anak merasa sendirian yang membuat anak gemar bermain *game online* karena dapat mempertemukan mereka dengan teman sebayanya.

anak yang gemar bermain *video game* adalah anak yang sangat menyukai tantangan. Anak-anak ini cenderung tidak menyukai rangsangan yang daya tariknya lemah, monoton, tidak menantang, dan lamban. Hal ini setidaknya berakibat pada proses belajar anak di sekolah. Banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan *game online*, salah satunya karena *gamer* tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Selain itu, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam *game online* apabila *point* bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi penggemar. Penyebab lainnya adalah kurangnya pengawasan dari orang tua, kurangnya pengawasan dari kedua orang tua. Terdapat faktor

internal dan faktor eksternal yang menyebabkan kegemaran anak terhadap *game online*. Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya kegemaran terhadap *game online*, sebagai berikut: a) Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi. b) Rasa bosan yang dirasakan anak ketika berada di rumah atau di sekolah. c) Kurangnya mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Sedangkan faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya gemar bermain *game online* pada anak, sebagai berikut: a) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*. b) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga anak memilih alternatif bermain *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan. c) Keinginan orang tua yang tinggi terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Bedasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi sejalan dengan teori perkembangan moral Kohlberg, anak bermain *game online* karena kegemaran mereka terhadap *game*, anak suka bermain *game* karena permainannya seru, menantang, animasinya bagus dan bisa bermain bersama teman sebayanya yang memberikan hiburan terhadap mereka. Anak bermain *game* dengan batasan tertentu sesuai apa yang dianjurkan orang tua mereka dari pada anak dilarang untuk bermain *game online*. Penalaran moral anak dikontrol oleh orang lain dalam hal ini adalah orang tua maka orang tua harus mengawasi dan membatasi anak bermain *game online* karena perilaku yang baik akan mendapat hadiah dan yang buruk akan mendapat hukuman. Selain itu peran di sekolah juga sangat tinggi anak dapat dikontrol perilaku mereka karena di sekolah anak diberikan aturan tata tertib seperti berpakaian seragam lengkap, datang tepat waktu, berperilaku baik dan sopan.

Menurut Bandura (dalam Friedman dan Schustack, 2008:276) kebanyakan tingkah laku orang terjadi karena pengamatan atau belajar model. Model yang ditiru bukan hanya orang-orang yang konkrit ada, melainkan juga model-model simbolis misalnya yang dilihat pada TV atau yang dibaca dalam buku. Sejalan dengan hal tersebut Anak penggemar *game online* sering terbawa emosi mereka saat bermain *game online*, kata-kata keras dan kasar sering mereka ucapkan terkait dengan permainan *game online* yang mereka mainkan.

Anak gemar bermain *game online* karena animasi yang bagus dan lebih nyata dibandingkan *game* yang lain. Permainan yang seru tanpa batasan ruang dan waktu menjadi keunggulan *game online*. Hal ini memang berkaitan dengan *game online* itu sendiri yang didisain khusus agar seorang yang bermain *game* betah memainkan *game online* tidak mudah bosan. Tanpa batasan ruang dan waktu memudahkan pemain bermain kapanpun dan dimanapun. Namun, hal ini yang akan membahayakan anak membuat anak kecanduan *game online*.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian tentang moralitas anak yang gemar bermain *game online* di kawasan Ketintang Surabaya dapat diperoleh simpulan bahwa : Anak bermoral apabila disiplin dalam bermain *game online* dapat membedakan waktu bermain dan belajar, namun anak tidak bermoral apabila anak tidak ada batasan waktu saat bermain *game online*, interaksi, komunikasi dan perilaku anak menjadi tidak baik. Anak yang tidak ada batasan waktu saat bermain *game online* dapat terganggu kegiatan belajarnya, sering tidak masuk sekolah, tidak disiplin mudah emosional, dan agresif. Anak bermain *game online* karena kurangnya perhatian dari kedua orang tua, ingin hiburan yang dapat dilakukan bersama teman sebaya yang seru, menarik dan animasi yang bagus.

Saran

Anak yang gemar bermain *game online* seharusnya membatasi waktu bermain *game online* agar kewajiban mereka untuk belajar dan sekolah tidak terganggu. Orang tua harus memberikan batasan waktu pada anak untuk bermain *game online* serta memberikan perhatian yang lebih pada anak agar tidak merasa sendirian sehingga anak tidak terlalu sering bermain *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Abdullah, Taufik. 1986. *Durkheim dan Pengantar Sosiologi Moralitas*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Bungin, Burhan, 2008, *Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Kencana Prenada media group.
- Bungin, Burhan, 2007. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya : Airlangga University Press
- Creswell, John W. (2010). *Reseach Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Friedman, Howarda, and Miriam W.Schustack. 2008. *Kepribadian: Teori Klasik dan Riset Modern*.

Terjemahan Ikarimin Fansisku Dian, dkk. 2006. *Personality: Classic Theories and Modern Research*. Jakarta: Erlangga.

- Fakultas Ilmu Sosial. 2005. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Surabaya. Fakultas ilmu sosial. Universitas Negeri Surabaya.
- Hurlock, E.B. 2000. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. (Edisi Kelima). Jakarta: Erlangga
- Kriyantono, Rachmat, 2007. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, Jakarta: Kencana prenada media group.
- Mulyana, Dedy. 2003. *Metodologi Penelitian Kualitatif : Paradigma baru Ilmu komunikasi dan ilmu sosial*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Poespoprdjo, W. 1988. *Filsafat Moral; Kesusilaan dalam Teori dan Praktek*. Bandung: Remadja Karya
- Rakhmat ,Jalaludin, 1999, *Metode Penelitian Komunikasi*, Rosdakarya, Bandung.
- Santrock, John. W. 2002. *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung Alfabeta
- Sunarto, Hartono Agung. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. 2008. *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik. Terjemahan Samosir*, Marianto. 2006. *Educational Psychology: Theory and Practice*. Jakarta : PT Indeks

Sumber Jurnal:

- Fauziah, Eka Rusnani. 2013. Jurnal “*Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP NEGERI 1 SAMBOJA*”. UNMUL. (diakses di <http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id>. Tanggal 19 Oktober 2013 Pukul 13.00 WIB)
- Kurniawati, Yulia. 2010. Jurnal “*Hubungan Bermain Game Online Terhadap Perilaku Agresif Remaja*”. Unika Soegijapranata. (diakses di <http://eprints.unika.ac.id/3189/>. Tanggal 19 Oktober 2013 Pukul 13.00 WIB)

Sumber Internet:

- Cekricek. 2013. “*Perkembangan game online*”. (Online). (<http://www.cekricek.co.id/component/k2/item/3907-bella-online-siap-dirilis-di-asia-tenggara.html>). Diakses 3 Desember 2013)
- Cekalnews. 2013. “*Anak kecanduan game online*”. (Online). (<http://cekalnews.wordpress.com/2013/01/17/kecanduan-game-online-remaja-tanggung-nekad-mencuri/>). Diakses 29 November 2013)
- Ictwatch. 2011. “*Ciri anak kecanduan game online*”. (Online). (<http://ictwatch.com/internetsehat/2011/09/20/>)

- anak-anda-kecanduan-game-online-kenali-ciri-cirinya/. Diakses 29 November 2013)
- Inilahkoran. 2011. “*Anak kecanduan game online*”. (Online).
(<http://www.inilahkoran.com/read/detail/1949340/kecanduan-game-online-7-remaja-nekat-mencuri>. Diakses 29 November 2013)
- Indogamers. 2013. “*Anak pecandu game online*”. (Online).
(http://www.indogamers.com/read/08/01/2013/6705/2_remaja_membius_orang_tuanya_karena_dilarang_bermain_internet_dan_game_online. Diakses 29 November 2013)
- Soleman, Margaretha. 2008. *Dampak Buruk Secara Sosial, Psikis, dan Fisik dari Kecanduan Bermain Game Online dan Cara-cara Penyembuhannya*. [Online]. Tersedia: <http://www.forumbebas.com/thread-26588.html>. (15 September 2013)
- Terminal-pulsa. 2011. “*Game online di indonesia*”. (Online). (<http://www.terminal-pulsa.com/component/content/article/45-news/168-game-online-terlaris-2013.html>. Diakses 29 November 2013)
- Wordpress. 2013. “*Game online*”. (Online). (<https://cip12ipa1.wordpress.com/info-sik-a-sik/artikel-game-online-gambar/>. Diakses 3 Desember 2013)