

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi internet memberikan banyak kemudahan bagi kehidupan manusia dalam menjalankan aktifitas, mulai dari mempermudah pekerjaan ataupun sebatas untuk mencari hiburan semata. Internet memberikan berbagai macam dampak untuk mempengaruhi aktifitas kehidupan manusia. Apapun aktifitas jadi lebih mudah dengan adanya Internet apalagi dalam aktifitas yang bersifat untuk mencari hiburan.

Dunia hiburan internet menawarkan berbagai macam hiburan dari *streaming* lagu, *YouTube* (media sosial berbasis video), buku bacaan elektronik, dan berbagai permainan (*Game* berbasis *Online*). Terutama hiburan yang banyak diminati era sekarang ini khususnya bagi para remaja salah satunya ialah *game online*. Karena melalui *game* yang berbasis *online* tersebut mereka bisa bermain berbagai permainan sekaligus menjalani aktifitas sosial yang bersifat *virtual* (dalam dunia maya) dengan pemain lainnya meski tidak berada pada satu tempat.

Game online banyak diminati sekarangz ini selain banyak memberikan hiburan juga karena mudah dalam mengaksesnya, hanya dengan menggunakan *smartphone* yang sudah mendukung jaringan internet para remaja sudah bisa mengakses dan menikmati berbagai *game* yang ada di internet, dan melakukan aktifitas bermainnya melalui media *smartphone* tersebut, tanpa harus menggunakan komputer seperti tahun-tahun sebelum kemajuan teknologi seperti era sekarang ini.

Tahun 80-an merupakan awal mula dikenalnya sebuah permainan *game* komputer. Sebuah permainan yang menggunakan grafis sederhana menampilkan objek yang bisa berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain membuat permainan terasa asik tanpa terasa bisa mengabiskan waktu

sehingga melebihi porsi waktu yang direncanakan sebelumnya. Di era internet, aplikasi permainan ikut mengikuti perkembangannya sehingga menjadi game internet yang memungkinkan para pemain bisa terhubung dengan pemain lain meski berada pada tempat yang berbeda (Griffiths, Davies & Chappell, 2004).

Permainan dalam game internet memungkinkan bagi pemainnya untuk mencari teman bermain sekaligus pesaing di dalam permainannya *Stand Alone Games* atau *SAGs*. Jenis model permainan lainnya juga bisa diakses seperti model bermain yang dimana satu komputer atau *smartphone* dengan komputer atau *smartphone* lainnya bisa saling terhubung dan bermain bersama-sama dalam sebuah tim yang disebut *Local Area Network Games* atau *LANs*. Model *game* internet lainnya seperti model permainan *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* atau *MMORPGs* yaitu model permainan yang memungkinkan para pemain bisa bermain bersama dalam waktu yang bersamaan dalam satu lingkungan, arena *game* yang sama dengan melalui sebuah *server* yang menggabungkan dengan para pemain lainnya meskipun pemain tidak pada satu tempat.

Popularitas *MMORPGs* memuncak dengan mengalami peningkatan pengguna *online* sejumlah 500% seperti dalam *game World Of Warcraft* dan *Everquest* pada periode 2004 hingga 2007 (Cole & Griffiths, 2007). Peningkatan popularitas *game* tersebut terjadi karena fasilitas dari model permainan tersebut yang memungkinkan pemain bisa berinteraksi langsung dengan pemain lainnya secara *virtual*. Para pemain *MMORPGs* tergabung dalam sebuah komunitas sehingga dapat berinteraksi secara *virtual* dengan pemain lainnya yang ada dalam komunitas *online* secara terorganisir sehingga memiliki daya tarik yang tinggi bagi para pemainnya (Taylor, 2003).

Seiring perkembangan teknologi sekarang, model *game online* pun juga mengalami kemajuan sepertihalnya model *game online* yang sekarang ini ramai diminati, model *Multiplayer Online Battle Arena* atau *MOBA*. Model permainan *MOBA* adalah dimana pemain tergabung dalam satu arena

dengan para pemain lainnya bisa saling berkelompok dengan pemain lain atau juga bisa saling bersaing dengan pemain lainnya, adapun dalam berinteraksi juga semakin detil antar pemain satu dengan pemain lainnya, mereka bisa sambil berinteraksi lewat suara secara langsung sehingga menyajikan suasana yang riil dalam sebuah permainan (Esportnesia, 2018).

Di Indonesia sendiri terkait jumlah pemain *game online* hasil dari studi *Platform rewarded video ads POKKT*, *Decision Lab* dan *Mobile Marketing Association (MMA)* mulai tahun 2017 populasi pemain *game online* menyentuh angka 60 juta pengguna, diperkirakan mengalami peningkatan dan mencapai 100 juta pengguna pada tahun 2020. Hal tersebut dikarenakan mudahnya dalam mengakses *game online* dengan menggunakan *smartphone*. Bahkan bermain *game* seakan-akan menjadi aktivitas baru yang mendominasi waktu dalam beraktivitas masyarakat dari berbagai macam gender – usia. Hasil penelitian *Decision Lab* telah memperlihatkan, mayoritas berbagai aktivitas masyarakat dengan *smartphone*, termasuk memainkan *game* sebesar 25% penggunaan waktu yang digunakan sekitar 53 menit. Aktivitas yang lain yaitu meliputi aktifitas pada aspek sosial media (17%), *streaming* atau menonton secara daring berbagai video (12%), menelusuri internet atau *browsing* (10%), sampai belanja *online* (7%). Dari sisi usia, pemain *game online* penduduk Indonesia tidak semata-mata diminati kaum remaja saja. Hasil penelitian memperlihatkan seperempat dari jumlah total pemain berada pada rentang usia 16-24 dan 25-34 tahun, memiliki persentase mencapai pada angka 27 persen. Usia 35 – 44 memiliki persentase sebesar 24 persen. Adapun orang-orang dengan usia antara 45-54 tahun termasuk ada yang turut aktif meramaikan permainan telepon pintar memiliki persentase 17 persen. *Mobile Game* sekarang ini semakin menjadi sebuah arus utama," ujar *Aske Østergård*, Pendiri - *Decision Lab*, pada forum *Mobile Marketing Association (MMA)* bertepatan di Jakarta (17/10), (Lely dalam Tek.id, 2018).

Terkait fenomena maraknya *game online* yang terjadi saat ini tak bisa dipungkiri bahwa akan memberikan dampak permasalahan sosial dalam kehidupan khususnya dikalangan anak-anak usia sekolah hingga remaja. Bermunculan berbagai kasus permasalahan pada anak-anak yang kasus tersebut dilatar belakangi oleh perilaku kecanduan bermain *game* secara *online* seperti tidak masuk pada jam sekolah hanya demi bermain *game* di warung internet, kecenderungan sering begadang sampai larut malam, hingga rela menggunakan uang biaya sekolah demi untuk membeli uang *virtual* dalam *game online*, atau sampai mencuri uang demi *game online*.

Kasus yang terjadi di Banyumas, disampaikan oleh Abdul Aziz (2018) dalam Laman digital Merdeka, “Kecanduan Game Online 10 anak di Banyumas alami gangguan mental sepanjang tahun 2018”. Mereka diberikan perawatan terapi di RSUD Banyumas, terdapat sepuluh anak termasuk tujuh diantaranya seorang siswa yang duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan siswa Sekolah Dasar (SD). Hilma Paramita salah satu Dokter Spesialis Jiwa pada Rumah Sakit Umum Daerah di Banyumas, menyampaikan bahwa sebagian besar pasien sudah kehilangan kemampuan untuk mengontrol diri atas rangsangan bermain *game online*, dampaknya, aktifitas mereka kesulitan untuk bisa kembali normal. Kecanduan permainan daring bahkan bisa memacu reaksi tindakan merusak ataupun perilaku yang dapat merugikan orang-orang disekitar. Contohnya, mereka bisa nekat mencuri ketika uang mereka habis untuk menyewa komputer. Hilma juga memaparkan bahwa, kecenderungan *game online* bisa berdampak hilangnya keinginan berinteraksi ataupun bermain-main dengan teman sebaya. Mereka lebih mengutamakan menyendiri atau pergi ke tempat penyewaan wifi atau rental *game online*, (Abdul Aziz dalam Merdeka.com , 2018).

Fenomena yang terjadi pada siswa putra Madrasah Tsanawiyah Manba’ul Ulum, yang bertempat di desa Bandungsari, Kecamatan Ngaringan, Kabupaten Grobogan. Banyak ditemukan siswa-siswa sekolah tersebut sering bermain *game online* di warung kopi *wifi* di sekitar dekat

sekolah tersebut, biasanya mereka bermain disaat jam istirahat sekolah dan ketika pulang sekolah mereka juga masih sering nongkrong di warung kopi tersebut untuk kembali bermain *game online* bersama teman-teman gerombolannya masing-masing. Siswa tersebut memainkan *game online* dengan teman-temannya tidak hanya ketika selesai pulang sekolah saja, tetapi ketika malam mulai habis maghrib ketika warung sudah buka, mereka kembali nongkrong di warung tersebut bersama teman-temannya untuk memainkan *game online*. Sebagian siswa sekolah tersebut anak pesantren, biasanya untuk anak pesantren mereka ke warung untuk bermain ketika kegiatan pondok selesai yaitu jam 9 malam, dan mereka biasanya akan nongkrong untuk bermain *game* sampai batas waktu jam 11 malam karena peraturan pondok yang mengharuskan anak-anak harus segera kembali ke pondok sebelum jam 11 malam.

Kecanduan *game online* bisa terjadi karena kenyamanan yang didapatkan oleh penggunaanya seperti halnya Internet yang permisif, pengguna bisa bersembunyi dibalik identitas *anonim* atau palsu bahkan tanpa identitas sekalipun, pemain juga bisa meninggalkan permainan begitu saja apabila mereka merasa tidak mendapat kepuasan apa yang mereka harapkan, (Griffiths, Daves, & Chappell, 2004). lingkungan seperti ini menjadikan pemain *game online* merasa senang dan nyaman sehingga enggan beranjak dari lingkungan tersebut dan membuat lepas kontrol begitu juga mengabaikan kewajiban yang lainnya.

Adiksi *game online* ditandai dengan sejauh mana pengguna bermain *game* di luar batas kewajaran atau waktu yang berlebihan sehingga dapat memberikan pengaruh yang negatif bagi pemain, (Weinstein, dalam Winsen, 2012). Kriteria yang meliputi adiksi *game* diantaranya ada *Salience* (aktivitas yang mendominasi), *Tolerance* (Toleransi aktivitas bermain), *Mood Modification* (merubah kondisi emosi), *Withdrawal* (Menarik diri), *Relapse* (Terjadi berulang), *Conflict* (Konflik Interpersonal), *Problems* (Permasalahan). Tujuh kriteria ini sebagai acuan tolak ukur untuk mengetahui adiksi atau tidaknya seseorang dalam bermain, indikasi pemain

mengalami adiksi apabila mendapatkan setidaknya empat dari tujuh kriteria tersebut, (Lemmens, 2009).

Pratiwi (2012) mengemukakan hasil dari penelitian Wan & Chiou (2006) dalam penelitian terhadap remaja di taiwan yang mengidap kecanduan permainan internet ditemukan bahwa individu sangat mudah kecanduan permainan internet karena adanya kesulitan dalam mengontrol diri. Hal tersebut yang termasuk bisa menjadikan motivasi untuk mempergunakan waktunya dan menimbulkan keterikatan pribadi remaja kepada permainan daring (Pratiwi, 2012). Maka diperlukan suatu aktivitas mengontrol tingkah laku dan kepaiawaian dalam menyusun, dan mengarahkan bentuk perilaku yang bisa memberikan konsekuensi yang positif yaitu Kontrol Diri, (Evi, 2014).

Studi kualitatif yang dilakukan Wan & Chiou (2006) terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi Perilaku Kecanduan Game Internet diantaranya meliputi : motivasi, kontrol diri, dan kebutuhan psikologis antara lain ingin kekuasaan, pencapaian, kesepian. Banyaknya waktu yang dihabiskan dalam aktivitas bermain *game* internet juga menjadi penyebab seorang semakin terjerumus terhadap *game* tersebut (Griffiths, Davies & Chappell, 2004).

Pengamatan yang telah dilakukan penulis kurang lebih selama 2 bulan dengan ikut terlibat dan berpartisipasi dalam aktifitas tersebut didapatkan informasi bahwa mereka yang bermain *game online* rata-rata durasi waktu minimal dalam bermain 3-4 jam dalam sehari , dan hampir sekurang kurangnya dalam seminggu 3-4hari mereka terbiasa habiskan waktu malamnya dengan begadang untuk bermain game.

Pengamatan dilakukan dengan cara ikut bermain salah satu permainan *game Online MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* yaitu *game PUBG (Players Unknowns Battleground)*. *Game* yang bergenre tembak-tembakan dimana model permainannya ialah dalam satu permainan pemain akan bermain dalam satu arena yang terdapat 100 pemain dan para pemain saling memburu pemain lainnya dengan saling menembak, pemain yang tidak tertembak dan terbunuh sampai akhir permainan maka dia pemenangnya.

Dalam permainan tersebut pemain juga bisa berkelompok dengan 4 pemain , 3 pemain, atau 2 pemain, dan bisa saling berinteraksi dengan anggota timnya dengan cara *live* suara atau pun pesan yang tersedia dalam *menu gameplay* nya.

Selama pengamatan mereka yang bermain game biasanya mulai mengajak untuk main bareng di jam 9 malam dan biasanya berakhir jam 12an kadang juga sampai tengah malam jam 2 , 3 pagi. Setiap sesi bermain sering melewati batas waktu yang direncanakan misalnya di awal niatnya cuma main satu jam dua jam, tapi ketika bermain tidak terasa sudah melebihi dua jam kadang tiga jam karena asiknya suasana dalam permainan bersama sama tim atau persaingan dengan musuh didalam game tersebut.

Hasil pengamatan di sebuah warung kopi *wifi* (internet) selama kurang lebih 2 bulan dengan cara pengamatan seminggu setidaknya dua kali mengunjungi dan nongkrong di warung kopi *wifi* yang berada di desa Bandungsari, Kecamatan Ngaringan, Kabupaten Grobogan. Mereka yang sering nongkrong untuk bermain game di warung kopi *wifi* biasanya datang pada malam hari biasanya dimulai pada jam 7 atau 8an malam sudah ada yang datang, mereka biasanya datang bersama teman dan akan berkumpul dengan teman kelompoknya untuk bermain bersama, dan hampir rata-rata mereka akan bermain sampai larut malam di antara jam 11 – 12an kadang ada juga sampai warung tersebut tutup jam 1, 2an. Mereka yang sering nongkrong maen game bareng di warung biasanya para remaja yang berstatus sekolah setara SMP - SMA dan terkadang juga ada anak yang masih kelas 5-6 SD (Sekolah Dasar) yang juga terlihat diwarung kopi untuk bermain *game online*.

Berikut hasil wawancara dengan salah remaja yang bermain *game online* :

Wawancara dilaksanakan di salah satu warung kopi *wifi* di Desa Bandungsari, Kecamatan Ngaringan Kabupaten Grobogan, pada hari Sabtu, 17 Agustus 2019 pukul 20.30 WIB.

Subjek 1 : “.... Saya Abid mas, kelas 2 Tsanawi di Manba’ul Ulum ,umur 14 tahun. Ya saya kalau malam sering nongkrong dan main diwarung, biasanya saya seringnya malam jum’at, malam sabtu minggu tapi kadang juga belum pasti. Kalau pondok jenuh atau data internet lemot saya maen kesini biar maen game nya enggak lemot. Biasanya juga kadang kesini karena diajak temen mabar (mane bareng) sama orang kampung sini, seringnya saya maen PUBG (Playerunknowns Battleground) atau enggak mobile legend. Seringnya sampai jam 11an baru pulang mas kalau maen di warung. Sudah lama mas kalau maen game online di hp kaya gini. Ya setahun an mungkin, pokoknya jaman sudah pakai hp android saya dibelikan orang tua hp saat itu mulai maen game online lewat hp. Kelas 1 tsanawi (mts), baru dibelikan android. Sekarang saya ngegame bisa sampai 5 jam an. Tiap istirahat sekolah paling trus saat selesai kegiatan pondok. Ya terhibur mas daripada bingung terus kadang lagi jenuh gitu, ya waktu sekolah aja enggak ngegame mas, pulang sekolah jam 12 sampai pondok biasanya langsung nge game sampai sebelum ashar. Enggak mas, dulu sih ya biasa aja waktu maen nya enggak selama seperti sekarang ini. Ya dua bulanan terakhir ini mas rasanya pengen ngegame terus buat hiburan. Ya keluar pondok paling ya nongkrong di warung wifi mabar sama temen-temen mas, ya sama aja keluar nya untuk ngegame. punya mas, tapi gak bisa interaksi komunikasi karena dia dipondok gak bawa hp, makannya saya maen game untuk hiburan mas biar enggak kesepian. Ya memang bener mas kumpul sama teman enggak sepi tapi ya gitu mas namanya juga kalau lg ingat dia ya masih aja merasa kesepian mas. Ya terhibur mas kumpul teman tapi ya itu ujung-ujungnya ngegame juga, nanti merasa jenuh lagi lagi ya udah ngegame lagi mas. Ya kan kalau ada temen deket yang

diharapkan nemenin chatingan setidaknya bisa terhibur dan ada yang nyemangatin mas dalam kegiatan sehari-hari.”

Wawancara dilakukan di Rumah subjek di Desa Bandungsari, Kecamatan Ngaringan Kabupaten Grobogan pada hari Kamis, 22 Agustus 2019 pukul 21.20 WIB

Subjek 2 : “...Wahab mas, saya kelas 3 tsanawi di Manba’ul Ulum mas. Umur 16 tahun mas. Ya mas ya gini sering ngegame buat hiburan mas. Kenal game online ya sudah lama mas. Ya enggak mas hobi maen game online ya baru 4 bulanan mas, dulu sekedar tau aja umpama maen ya sebentar aja trus aku hapus lagi game nya. Ya karena bosan daripada memenuhi memori hp mending aku hapus aja mas. Ya hampir setiap hari sih mas maen game. Kalau malam bisa sampai jam 12 kadang sampai subuh mas maen bersama teman mabar. Awalnya ngegame sampai kaya gini ya bulan bulan kemarin seusai meninggalnya bapak saya. Ya saya merasa gimana ya mas namanya ditinggal orang tua. Waktu itu hampir tiap hari ya gelisah mas seperti bingung sedih. Ya yang lebih membuat lebih sedih lagi kan dalam waktu dekat ini saya mau lulus tsanawi mas. Yang makin buat merasa tertekan keadaan ya itu juga mas, mau menginjak aliyah (SMA) sudah tidak ada bapak lagi. Ya Inshaallah sabar mas semua sudah ada takdirnya. Sebenarnya sampai sekarang sih kadang masih teringat. Makanya saya hibur diri dengan ngegame mas setidaknya bayangan pikiran saya teralihkan jadi enggak sedih lagi. Ya hubungan sama baik mas. mungkin juga mereka maklumi saya mas dengan keadaan yang saya alami. Ya mungkin pelan-pelan mas saya kurangi kalau sudah mulai lega atau enggak terlalu mudah teringat bapak saya.
“

Berdasarkan hasil wawancara diatas mereka yang memiliki kecenderungan kecanduan *game online* merasa bahwa memang hal tersebut dirasa kurang baik akan tetapi mereka sulit mengendalikan keinginan tersebut karena sudah terlarut dalam rasa senang dan merasa terhibur ketika bermain bersama teman-teman mereka. Dan mereka juga merasa sulit mengendalikan intensitas waktu bermain *game* karena terlarut dalam kondisi senang sampai lupa waktu, sehingga faktor tersebut dirasa memenuhi kebutuhan demi pelampiasan atau pelarian dari rasa kesepian yang mereka alami, ataupun kegelisahan yang sedang mereka alami karena merasa tidak terpenuhi nilai-nilai keinginan subjektif yang diharapkan.

Ferina & Herdina, (2014) dalam penelitiannya.ketidaknyamanan subjektif yang sedang dirasakan seseorang yang disebabkan terhambatnya atau tidak terpenuhi kriteria penting dari hubungan sosialnya merupakan bentuk dari perasaan kesepian.

Setiap individu pernah menghadapi situasi yang mengarah pada kesepian, karena kesepian merupakan satu dari berbagai masalah psikologis yang tak mungkin untuk dihindarkan dalam lingkaran hidup individu. Akan tetapi fase kesepian bisa mereda seiring berjalannya waktu yang dijalani setiap individu dalam berubungan sosial. Individu yang dalam suasana tempat keramaian pun bisa mengalami kesepian yang dikarenakan merasa tidak terpenuhinya kebutuhan sosial yang penting bagi diri individu tersebut, termasuk kegagalan dalam menjalin hubungan sosial yang mengakibatkan manusia merasa kesepian (dalam Marika, 2007). Menurut Eriany (1997) kesepian bisa terjadi pada siapapun tanpa memandang ; tua - muda, kaya – miskin, anak-anak sampai dewasa, ataupun individu yang telah menikah maupun belum. Individu yang telah menjalin pernikahan dianggap sudah mencapai fase dimana terpenuhinya kebutuhan sosial yang dalam bersama pasangannya, tapi realita yang terjadi sebagian manusia tersebut masih sering mengalami perasaan kesepian. Banyak pasangan masuk dalam kondisi yang terasing dari teman hidupnya walaupun hidup bersama (dalam Marika, 2007).

Graham (1995) menjelaskan bahwa kesepian bisa menghampiri perasaan individu tanpa memandang waktu, tempat, dan keadaan. Meskipun dikelilingi banyak orang, individu yang berada pada kondisi kesepian tidak merasakan suasana keramaian disekitarnya. Tournier (dalam Graham, 1995), mengatakan bahwa kesepian bisa menjadi penyakit yang paling menghancurkan bagi kehidupan seseorang. Individu yang dihampiri rasa kesepian bisa mengalami hambatan untuk bisa berkembang dengan baik, dan juga terhambat aspek produktifitas individu tersebut.

Survei yang dilakukan Claudia Hammond (BBC.com, 2018) mengenai Kesepian didapatkan sampel, bahwa perbedaan dari segi kelompok usia sangatlah mencolok. Tingkat kesepian yang paling tinggi terjadi diantara usia 16-24 tahun, 40% mereka mengatakan mudah merasa kesepian dan sering sangat merasa kesepian. Claudia, menjelaskan bahwa terlihat jelas bahwa pada titik mana dalam hidup mereka merasa kesepian, secara retrospektif jawaban paling umum yang diberikan adalah fase mereka mulai menginjak dewasa, dan telah memasuki fase dewasa dini. Hurlock berpendapat bahwa orang dewasa tertentu akan menghadapi kesulitan membangun hubungan yang hangat dan akrab sesuai kriteria dengan orang di sekeliling mereka. Situasi seperti ini mungkin terjadi karena tidak adanya keserasian karena perbedaan minat dan nilai diri pada mereka. Dijelaskan Erikson dan Havighurst dalam Hurlock (2004), bahwa fase dimana seseorang akan mengalami perasaan paling kesepian ialah ketika seseorang memasuki fase dewasa awal, (Hurlock, 2004).

Hubungan memisahkan diri dengan orang tua ataupun keluarga dekat dikarenakan mempersiapkan karir, pernikahan, atau karena ditinggalkan orang-orang yang dianggap dekat mengakibatkan remaja dan dewasa dini mengalami kesepian (Monks dkk, 1999). Individu perlu untuk mengembangkan kemampuan sosial dilingkungan tempat tinggalnya termasuk supaya apabila terjadi kesepian dalam diri individu tidak berlarut begitu lama dalam kehidupannya. Remaja yang mampu memiliki penilaian yang objektif mengenai posisi diri dan mampu menciptakan hubungan

sosial yang memuaskan sesuai dengan harapan lebih memiliki peluang besar untuk bisa mengatasi perasaan kesepian dan terhindar dari perasaan tersebut (Sears dkk, 1994).

Fenomena masalah yang telah dijabarkan diatas, yang membuat peneliti memutuskan untuk meneliti mengenai permasalahan yang dialami para remaja, seperti halnya ketidanyamanan subjektif yang diakibatkan karena hilangnya nilai-nilai khusus yang diharapkan dalam hubungan sosialnya yang merujuk pada perasaan kesepian sehingga memicu munculnya Kecenderungan Perilaku Kecanduan *Game online*.

B. Rumusan Masalah

Berlandaskan masalah dalam latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah yang akan diangkat penelitian ini yaitu untuk mengetahui “Apakah ada hubungan Kesepian Dengan Kecenderungan Perilaku Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Putra Madrasah Tsanawiyah Manba’ul Ulum”

C. Tujuan Penelitian

Mengidentifikasi hubungan yang terjadi antara kesepian dengan kecenderungan perilaku kecanduan game online.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini semoga bisa memberi kontribusi ilmu dalam bidang psikologi perkembangan dan klinis, serta hasil dari penelitian diharapkan bisa menjadi tambahan bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. mengetahui dampak dari kesepian terhadap pola perilaku remaja khususnya dalam perilaku pelampiasan kesepian yang dialami remaja dengan sarana *game online*, supaya dengan penelitian ini menambah pemahaman kita mengenai pentingnya

keharmonisan, dukungan sosial dalam keluarga ataupun lingkungan sosial disekitar.

b. sarana pengetahuan tentang pengertian mengenai kesepian dan juga dampak kecanduan *game online*.

