

GAME ONLINE: ANCAMAN ‘CANDU DIGITAL’

Khamam Khosiin

Politeknik Imigrasi, Jakarta

Email: khamamkhosiin95@gmail.com

Abstrak

Internet sebagai produk perkembangan teknologi informasi, membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia. Internet memberikan kemudahan pada berbagai aspek kehidupan, mulai dari informasi, pendidikan, ekonomi dan bisnis, hingga hiburan. Hiburan yang disediakan melalui layanan internet pun beragam, mulai dari buku bacaan, tayangan video, film dan drama, hingga game online. Penelitian pengembangan adalah suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Game yang pertama kali dibuat oleh Steve Russel dan teman-temannya diberi nama Spacewar. Game ini dibuat menggunakan komputer main frame bernama MIT PDP-1 pada tahun 1961. Adapun Playstation (PS), baru muncul pada tahun 2000. Hingga saat ini PS masih sering digunakan, akan tetapi seiring perkembangan teknologi, game online lebih diminati dan populer dimasyarakat Indonesia. Game online sebagai produk turunan internet membawa perubahan besar pada tren hiburan generasi masa kini. Sebagai hiburan yang bersifat interaktif, game online mampu menarik banyak pengguna internet untuk menikmatinya sebagai sarana hiburan. Sayangnya, banyak pengguna game online yang terlena hingga akhir kecanduan.

Kata kunci: Senjata Api; Penegakan Hukum; Imigrasi.

Abstract

The internet as a product of the development of information technology, brings major changes in human life. The internet provides convenience to various aspects of life, ranging from information, education, economy and business, to entertainment. Entertainment provided through internet services also varies, ranging from reading books, video shows, movies and dramas, to online games. Development development is a process to develop a new product or improve an existing product, which can be accounted for. The game that was first created by Steve Russell and his friends was named Spacewar. This game was created using a mainframe computer named MIT PDP-1 in 1961. As for the Playstation (PS), it only appeared in 2000. Until now PS is still often used, but along with technological developments, online games are increasingly in demand and popular in Indonesian society. Online games as a product derived from the internet have brought major changes to the entertainment trend of the current generation. As interactive entertainment, online games are able to attract many internet users to enjoy them as a means of entertainment. Unfortunately, many online game users are complacent to the end of addiction.

How to cite:	Khamam Khosiin (2022) Game Online: Ancaman ‘Candu Digital’, (4) 11, https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v3i6.1227
E-ISSN:	2684-883X
Published by:	Ridwan Institute

Keywords: *Firearms; Law Enforcement; Immigration.*

Pendahuluan

Internet sebagai produk perkembangan teknologi informasi, membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia. Internet memberikan kemudahan pada berbagai aspek kehidupan, mulai dari informasi, pendidikan, ekonomi dan bisnis, hingga hiburan (Ilahi & Syafuddin, 2021). Hiburan yang disediakan melalui layanan internet pun beragam, mulai dari buku bacaan, tayangan video, film dan drama, hingga game online.

Diantara berbagai jenis hiburan yang disediakan oleh internet di atas, game online merupakan salah satu jenis yang mengalami perkembangan pesat di Indonesia (Ondang, Moku, & Goni, 2020). Menurut (Ramadhani, Huda, & Syamsuddin, 2022) data yang dirilis oleh perusahaan layanan konsultan manajemen asal Inggris, we are Social, yang bekerja sama dengan Hootsuite, sebuah situs penyedia layanan konten daring asal Kanada menyebutkan, 37% dari 132,7 juta orang pengguna internet di Indonesia memainkan game dengan menggunakan gawai. Angka ini meningkat menjadi 83% pada tahun 2019 (wearesocial.com).

Selain memainkan game secara langsung, pengguna internet di Indonesia juga menikmati game melalui video. Menurut data We are Social, 46% dari pengguna internet di Indonesia bermain game online secara live melalui internet, dan 36% menonton video orang lain bermain game online (wearesocial.com).

Data-data ini menunjukkan bahwa game online merupakan jenis hiburan yang memiliki banyak peminat di Indonesia. Hal ini tidak mengherankan karena game online merupakan sarana hiburan yang lebih interaktif. Program komputer menerima input dari gamer melalui pengendali dan menampilkan lingkungan buatan melalui TV atau layar monitor. Hal ini menyebabkan gamer seperti bermain langsung di dunia game. Semakin interaktif, nyata gambar, seru alur cerita, baik pengemasan fitur-fitur suatu game, akan membuat game tersebut semakin diminati dan menempel di hari gamer (Smart, 2010).

Sayangnya, keseruan bermain game online dapat menimbulkan efek negatif seperti kecanduan. Kecanduan game online dapat berakibat pada gangguan mental. Hal ini terjadi pada 7 anak di Banyumas yang mengalami gangguan mental akibat kecanduan game online (liputan6.com). Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) sendiri telah menetapkan kecanduan game online sebagai gangguan mental yang disebut dengan gaming disorder yang tertuang dalam ICD-11 (icd.who.int).

(Young, 2009) dalam jurnal *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents* menyebutkan, bahwa salah satu pecandu game online terlihat seperti pecandu heroin karena terlihat kurus dan memiliki kulit pucat akibat terlalu lama bermain game. Selain dari tampilan fisik, pecandu game online seringkali mengalami gangguan kecemasan, marah dan stres.

Pecandu game online memiliki ciri fisik dan psikologis yang menyerupai pecandu narkoba. Maka predikat game online sebagai “narkoba digital” sudah sepatutnya disematkan pada game online (Firmansyah, 2019). Akan tetapi, hingga saat ini

kecanduan game online kurang menjadi perhatian masyarakat. Efek negatif dari game online tidak mampu merubah cara pandang, pola pikir serta tingkat kewaspadaan terhadap game online. Hal ini terlihat dari banyaknya anak-anak (Pratama, 2021). Remaja hingga orang dewasa, yang menjadikan game online sebagai sarana hiburan, kesenangan bermain game lebih diutamakan tanpa mempertimbangkan dampak buruk yang ditimbulkan (M Kurtubi, 2022).

Bertolak dari hal tersebut, melalui tulisan ini penulis ingin memberikan gambaran dan solusi dalam mengatasi ancaman “narkoba digital” yang dapat mendegradasi mental anak bangsa.

Metode Penelitian

Analisis data dilakukan setelah data diperoleh maka analisis menggunakan pendekatan secara kualitatif yakni analisis data yang mengungkapkan data mengambil kebenaran yang diperoleh dari literatur dan lapangan dengan menggabungkan antara peraturan- peraturan, buku-buku ilmiah yang ada hubungannya dengan menghubungkan variabel-variabel yang satu dengan lainnya, sehingga dapat memecahkan suatu masalah yang kemudian ditarik kesimpulan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini.

Hasil dan Pembahasan

Potret Game Online

Game yang pertama kali dibuat oleh Steve Russel dan teman-temannya diberi nama *Spacewar*. *Game* ini dibuat menggunakan komputer *mainframe* bernama MIT PDP-1 pada tahun 1961. Adapun *Playstation* (PS), baru muncul pada tahun 2000 (Smart, 2010). Hingga saat ini PS masih sering digunakan, akan tetapi seiring perkembangan teknologi, *game online* lebih diminati dan populer dimasyarakat Indonesia.

Game online memiliki berbagai genre, diantaranya *Sport Game*, *Simulation Game*, *Turn Based Strategy (TBS) Game*, *Real Time Strategy (RTS) Game*, *First Person Shooter (FPS) Game*, *Third Person Action Game* dan *Role Playing Games (RPG)* (Jasson, 2009).

Diantara genre-genre *game* di atas, *Role Playing Games (RPG)*, terutama jenis *Massive Multi-user Online Role Playing Games (MMORPG)* adalah jenis *game* yang mengalami pertumbuhan tercepat (Young, 2009). Kepopuleran genre *game* MMORPG dapat dilihat melalui data yang dirilis oleh *we are social* pada tahun 2019. Menurut data tersebut, *game online* dengan pengguna aktif terbanyak adalah *Mobile Legend*, diikuti oleh *PUBG Mobile*, dan *Clash of Clans (COC)*. *Free Fire* dan *Arena of Valor* masing-masing berada di posisi keenam dan ketujuh (wearesocial.com).

Pada *game online* seperti *RPG*, pemain akan berperan menjadi sebuah karakter dengan berbagai atribut, seperti kesehatan, intelegensi, kekuatan, dan keahlian (Jasson, 2009). Pemain dapat menentukan detail karakter sesuai dengan keinginan, mulai dari warna kulit dan rambut, jenis kelamin, pakaian, hingga profesi karakter. Pemain juga dapat memberikan nama pada karakter yang digunakan sebagai identitas (Armayuda, 2016). Kemampuan *gamer* dan atribut karakter akan semakin meningkat seiring dengan intensitas permainan.

Adanya pemberian identitas dan proses panjang yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan, membuat *game online* terasa lebih “hidup” dan dapat menciptakan ikatan antara *gamer* dan karakter yang dimainkan. Selain itu, adanya fitur yang dapat menunjang proses komunikasi antar pemain, baik melalui pesan tertulis maupun pesan suara, membuat *gamer* betah berlama-lama bermain *game online*.

Karakteristik *game online* di atas bukan menjadi satu-satu penyebab seseorang kecanduan bermain *game online*. Beberapa alasan lain yang memungkinkan seseorang kecanduan *game online* antara lain karena kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, stres/depresi, kurang kontrol serta kurang kegiatan. Lingkungan dan pola asuh juga dapat menjadi alasan lain seseorang menjadi pecandu *game online*.

Tinjauan Al-Qur’an Mengenai Adiksi Game Online

Bermain *game online* secara berlebihan hingga mengakibatkan kecanduan tergolong perbuatan tidak berguna. Allah SWT berfirman: Terjemah “*Dan orang yang menjauhkan diri dari (perbuatan dan perkataan) yang tidak berguna*” (QS. Al-Mu’minun [23]: 3).

Orang-orang yang berpaling dari segala hal yang tidak berguna bagi mereka, dan dari segala perkataan yang seharusnya ditinggalkan seperti berdusta, bersenda gurau dan mencaci (Hayani, Abdurohim, & Ridwan, 2022). Kalaupun dalam shalat mereka berpaling dari segala perkara, kecuali dari pencipta mereka, maka di luar shalat pun mereka harus berpaling dari segala perkara yang tidak bermanfaat (Ahmad, 1989).

Berdasarkan kedua tafsir tersebut, maka bermain *game online* hingga kecanduan, termasuk pada perbuatan yang tidak berguna. Akan tetapi, hal ini akan berbeda jika *game* yang dimainkan mengandung hal-hal bermanfaat, seperti pendidikan, serta dimainkan sesuai dengan porsi yang dibutuhkan (Ridho, 2019). Apa yang haram dan makruh, sejak semula sudah harus ditinggalkan sehingga ia bukanlah masuk kategori *laghw* sebagaimana diduga sementara ulama. *Laghw* pada dasarnya adalah hal-hal yang bersifat *mubah*, yakni sesuatu yang tidak terlarang, tetapi tidak ada kebutuhan atau manfaat yang diperoleh ketika melakukannya (Effendi, 2019). Banyak aktivitas, ucapan, perhatian dan perasaan yang dapat termasuk kategori *laghw* (Shihab, 2002).

Hiburan pada dasarnya bersifat *mubah*, termasuk *game online*. Akan tetapi jika *game online* yang dimainkan memuat unsur-unsur negatif, seperti membuang-buang waktu, pornografi, kekerasan dan kata-kata kasar, hingga memicu gangguan mental, maka hiburan tersebut termasuk pada kategori *laghw*. Sifat asal *mubah* pada *game online* bukan tidak mungkin akan berubah menjadi makruh atau bahkan haram.

Dari sini, kata *mu’ridhun* dipahami dalam arti tidak memberi perhatian kepadanya. Memang, tidak mudah meninggalkan sepenuhnya *al-laghw*, apalagi ia begitu banyak, tetapi yang dituntut adalah ketika seseorang menghadapinya, ia hendaknya memikirkan apakah hal tersebut membawa keuntungan ukhrawi, atau keuntungan duniawi yang melahirkan manfaat ukhrawi, untuk kemudian mengambil sikap apakah memberinya perhatian atau tidak (Shihab, 2002).

Dengan demikian, pemilihan *game online* sebagai sarana hiburan perlu ditelaah kembali, apakah memberikan dampak positif atau dampak negatif terhadap penggunaannya.

Rasulullah saw. bersabda yang artinya:

“*Dari Ali ibnu Husain, Rasulullah saw. bersabda: sesungguhnya termasuk baiknya Islam seseorang adalah tindakannya meninggalkan hal-hal yang tidak berguna baginya*” (HR. Tirmidzi No. 2318).

Hadis tersebut menjadi penegasan, mengenai perintah untuk meninggalkan segala hal yang tergolong perbuatan tidak berguna, termasuk bermain *game online*.

Selain dikategorikan sebagai perbuatan yang tidak berguna, bermain *game online* juga dapat menimbulkan sikap lalai yang dalam Al-Qur'an disebut dengan istilah *ghaflah*.

Ghaflah dalam etimologi bahasa adalah *mashdar* dari kalimat *ghafala*, *yaghfilu*, *ghaflatan*. Artinya adalah lalai atau lengah. (Minarti, 2019) mengatakan *al-ghaflah* adalah hilangnya sesuatu dari pikiran seseorang serta tidak mengingatnya. Lalai merupakan penyakit hati yang sangat berbahaya, yang dapat mempengaruhi hati untuk tidak melaksanakan amal ibadah kepada Allah (Ensiklopedia Pengetahuan Al-Qur'an dan Hadis, 2014: 234-235).

Tanpa sadar, seseorang akan terjerumus kedalam kelalaian karena berawal dari kebiasaan-kebiasaan kecil, seperti mengikuti hawa nafsu, memanjakan diri dengan gaya hidup mewah, lebih mementingkan urusan dunia, bergaul dengan orang yang lalai atau karena pengaruh lingkungan dan terlalu banyak mengerjakan hal-hal yang mubah atau makruh (Ensiklopedia Pengetahuan Al-Qur'an dan Hadis, 2014: 237)

Kebiasaan-kebiasaan yang disebutkan di atas memiliki kaitan erat dengan pecandu *game online*. Oleh karena itu, perilaku mengutamakan *game online* dapat menjadikan *gamer* melalaikan kewajiban-kewajiban di dunia, seperti belajar atau bekerja, maupun kewajiban untuk beribadah kepada Allah SWT. Hal ini akan menimbulkan kerugian, baik di dunia maupun di akhirat.

Titik Temu Narkoba dan Game Online

Menurut dr. Raymond Ongkie Sp.A dalam (Smart, 2010), seseorang dikatakan kecanduan *game* jika menghabiskan waktu lebih dari 14 jam per minggu. Namun, menilai seseorang sebagai pecandu *game* hanya berdasarkan waktu tidaklah cukup. Oleh karena itu, harus ada ciri-ciri lain yang dapat memperkuat, diantaranya:

Pertama, lamanya waktu bermain *game* akan semakin bertambah. Keinginan ini pada dasarnya serupa dengan sifat toleran pada narkoba dimana pemakainya akan selalu menambah dosis obat-obatan yang digunakan (Yusri, 2014).

Kedua, terus-menerus memikirkan kegiatan bermain *game* bahkan ketika sedang melakukan kegiatan lain. Ciri ini serupa dengan sifat habitual pada narkoba, dimana pemakainya akan selalu teringat, terkenang dan terbayang sehingga cenderung untuk selalu mencari dan rindu (Husen, 2017). Penggunaan *game online* yang sudah menjadi rutinitas akan menjadikan penggunanya selalu memikirkan dan memiliki keinginan untuk terus bermain *game* (Persada, Hafina, & Nurhudaya, 2017).

Ketiga, ingin mengurangi atau berhenti bermain *game*, tapi tidak bisa. Pada pemakai narkoba sifat ini disebut sifat adiktif, yakni apabila pemakaian narkoba dihentikan, maka akan menimbulkan rasa sakit (Angelina, 2022). Untuk menghindari rasa sakit tersebut, pengguna narkoba terpaksa memakai terus dan tidak dapat menghentikannya (Santi, Yuliartini, & Mangku, 2020). Pikiran pengguna yang telah kecanduan *game online* akan selalu dipenuhi dengan *game*, sehingga akan sulit untuk menghentikan keinginan untuk bermain *game* (Elvionita, 2022).

Keempat, gelisah dan marah ketika dilarang bermain *game*. *Kelima*, bermain *game* untuk melarikan diri dari masalah atau menghilangkan perasaan tidak nyaman. *Keenam*, lebih memilih bermain *game* daripada bermain dan berkumpul dengan teman seusianya. *Ketujuh*, setelah kalah, *gamer* tidak berhenti bermain bahkan ingin terus bermain, dan *kedelapan*, tidak peduli melakukan tindakan yang melanggar aturan asalkan bisa bermain *game* (Smart, 2010).

(Young, 2009) juga menambahkan, bahwa pecandu *game online* biasanya berbohong atau menyembunyikan kebiasaannya dalam bermain *game*, dan tidak memiliki ketertarikan pada kegiatan lain. Melalui ciri-ciri di atas, keserupaan antara sifat narkoba dan *game online* terlihat jelas. Selain dari sisi sifat, dampak yang ditimbulkan *game online* dan narkoba juga memiliki kemiripan. Dampak tersebut diantaranya:

Pertama, dampak terhadap fisik. Pecandu narkoba mengalami berbagai gangguan fisik berupa kerusakan jaringan dan organ tubuh, seperti otak, jantung, hati dan lain-lain (Supriyatin, 2017). Sedangkan pecandu *game online* akan mengalami penurunan fungsi otak pada sistem otot, merusak mata, neuropathy dan tremor di jemari (Robbiha, 2020).

Kedua, dampak terhadap mental dan moral. Baik pemakai narkoba maupun pecandu *game online*, keduanya akan mengalami perubahan sifat, sikap dan perilaku. Pada pengguna *game online*, perubahan yang terjadi berupa sikap marah, stres dan depresi, hingga menarik diri dari interaksi dengan orang lain. *Gamer* yang kecanduan akan menjadi pribadi yang kaku dan pengkhayal (Smart, 2010).

Ketiga, baik narkoba dan *game online* dapat menjadi pemicu tindakan kriminalitas. Pada bulan Januari 2019 lalu misalnya, 2 orang remaja di Riau nekat menjambret untuk biaya bermain *game online* di warnet (www.jawapos.com). Kasus tersebut hanya contoh kecil dari banyaknya kasus kriminalitas yang dilatarbelakangi oleh kecanduan terhadap *game online*.

Keempat, baik pecandu *game online* maupun narkoba membawa dampak besar terhadap keluarga, masyarakat dan bangsa. Bermain *game online* secara berlebihan dapat menurunkan tingkat produktifitas, mengurangi interaksi sosial, baik dalam keluarga maupun masyarakat, menumbuhkan sifat boros dan memicu tindak kekerasan.

Penelitian menunjukkan bahwa, anak-anak dan remaja yang memainkan permainan video dengan kekerasan, dalam waktu yang lama, terlibat dalam perilaku yang lebih agresif dan lebih mungkin melakukan tindak kenakalan, daripada mereka yang menghabiskan sedikit waktu memainkan permainan video, atau tidak memainkan sama sekali. Penelitian ini kembali menegaskan, bahwa *game online* mengandung bahaya yang jauh lebih besar dari yang terlihat dipermukaan.

Solusi Ancaman “Narkoba Digital”

Game online sebagai “narkoba digital” memiliki ancaman yang sama bahayanya dengan narkoba. Akan tetapi, *game online* boleh jadi lebih berbahaya, mengingat *game online* dapat digunakan secara bebas dan legal, sedangkan narkoba merupakan barang terlarang yang telah jelas peraturannya.

Belum adanya peraturan yang jelas mengenai penggunaan *game online* membuat masyarakat kurang waspada terhadap efek negatif dari *game online*, yang tidak hanya merusak fisik, psikologis dan moral, tapi juga merusak mental. Warga dalam (Siswanto, 2007) menerangkan bahwa terdapat beberapa ciri mental sehat, diantaranya bertingkah laku menurut norma sosial yang berlaku, mampu mengelola emosi dan dapat mengenali risiko dari setiap perbuatan dan kemampuan tersebut digunakan untuk menuntun tingkah lakunya.

Selain itu, mental yang sehat juga ditandai dengan terjalannya interaksi sosial dengan baik, bersedia memberikan pertolongan dan bantuan, senantiasa jujur dalam bicara, amanah dalam tindakan, tidak berbohong dan tidak curang (Najati, 2005).

Semakin meningkatnya jumlah penggunaan *game online* menunjukkan adanya degradasi mental masyarakat Indonesia. Para *gamer* terlalu terlena dengan hiburan,

hingga tidak sadar mentalnya telah terganggu. Di sisi lain, sikap masyarakat yang kurang mengenali risiko bahaya *game online*, turut menjadi penyebab degradasi mental anak bangsa. Oleh karena itu, beberapa solusi dapat diterapkan untuk melawan ancaman “narkoba digital”, diantaranya:

Terapi Penyembuhan Kecanduan *Game Online*

Dalam mengatasi gangguan kecanduan *game online*, terdapat dua jenis terapi yang dapat digunakan yaitu BSFT dan CBT. *Brief Strategic Family Therapy* (BSFT) adalah terapi yang digunakan untuk pecandu *game online* usia 6-17 tahun. Terapi ini dilakukan dengan mengubah interaksi dalam keluarga yang menjadi penyebab munculnya gangguan kecanduan *game online*, seperti kurangnya kontrol dan komunikasi dalam keluarga (Young, 2009).

Cognitive Behavioral Therapy (CBT) adalah terapi yang digunakan untuk pasien penderita gangguan adiksi internet. Terapi ini didasarkan pada premis yang menyatakan bahwa pikiran mempengaruhi perasaan. Terapi ini akan mengajarkan penderita gangguan untuk memonitor pikiran yang menyebabkan kecanduan, untuk kemudian mengajarkan cara penanggulangannya dan mencegah adiksi kembali muncul (Young, 2009).

Integrasi Kecerdasan Emosional dan Spiritual

Sesungguhnya manusia diberi potensi emosi yang bisa mendorong dirinya ke perbuatan jelek maupu baik (Abdullah, 2005). Emosi dalam diri seseorang mampu menjadi motivasi baginya dalam melakukan berbagai hal. Apabila mampu mengarahkan emosi untuk menjadi motivasi melakukan hal yang baik, maka ia memiliki kecerdasan emosional yang baik pula. Jika kecerdasan emosional berkaitan dengan motivasi, maka kecerdasan spiritual berkaitan erat dengan kesadaran spiritual dalam diri individu. (Widianti, 2019) menyebutnya sebagai kesadaran dini dimana individu mengikutinya kemana pun kesadaran diri itu membawanya. Kesadaran dini ini dikemudian hari akan mendorong individu untuk secara terus menerus mengaktualisasikan dirinya secara optimal dan utuh.

Kecerdasan spiritual ditanamkan melalui doa dan ibadah sebagai bentuk ketakwaan dan mendekatkan diri kepada Allah SWT. Dengan demikian, seseorang dengan kecerdasan spiritual yang tinggi hanya melakukan hal-hal yang akan bermanfaat bagi dirinya, termasuk dalam memanfaatkan *game online*. Kombinasi antara kecerdasan emosional dan spiritual pada diri seseorang, yang ditanamkan melalui pengendalian emosi dan penanaman ketakwaan kepada Allah SWT, akan menjadikannya mampu menimbang dan memilah mana yang bermanfaat dan tidak bermanfaat. Ia juga dapat menentukan mana yang harus dilakukan dan mana yang harus ditinggalkan.

Kesimpulan

Game online sebagai produk turunan internet membawa perubahan besar pada tren hiburan generasi masa kini. Sebagai hiburan yang bersifat interaktif, game online mampu menarik banyak pengguna internet untuk menikmatinya sebagai sarana hiburan. Sayangnya, banyak pengguna game online yang terlena hingga akhir kecanduan.

Sifat candu pada game online membuat status sebagai “narkoba digital” pantas untuk disematkan. Dengan istilah “narkoba digital” ini diharapkan masyarakat mampu menaruh perhatian lebih besar, dan meningkatkan kewaspadaan terhadap dampak buruk game online.

Kerja sama semua pihak secara berkesinambungan diperlukan untuk mengobati candu akan “narkoba digital” tersebut. Hal ini juga diperlukan untuk mengubah cara pandang masyarakat Indonesia, agar lebih selektif dalam memilih dan memanfaatkan segala fasilitas yang tersedia di internet. Wallahu ‘alam..

Bibliografi

- Abdullah, Mas Udik. (2005). Meledakkan Iesq Dengan Langkah Taqwa Dan Tawakal. *Jakarta: Zikrul Hakim*. [Google Scholar](#)
- Ahmad, Mushthafa. (1989). *Terjemah Tafsir Al-Maraghi*. Semarang: Cv. Toha Putra. [Google Scholar](#)
- Angelina, Thalia. (2022). Mengatasi Permasalahan Residen Dalam Proses Pemulihan Yayasan Mitra Masyarakat Sehat. *Abdisoshum: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 261–270. [Google Scholar](#)
- Armayuda, Erik. (2016). Pendekatan Gaya Visual Topeng Malangan Sebagai Adaptasi Dalam Perancangan Karakter Virtual. *Jurnal Desain*, 3(03), 175–188. [Google Scholar](#)
- Effendi, Sofian. (2019). *Al-Laghw Dalam Perspektif Al-Qur’an (Studi Komparatif Tafsir Al-Mishbah Dan Tafsir Al-Munir)*. [Google Scholar](#)
- Elvionita, Vini. (2022). *Karakteristik Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Dalam Upaya Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Universitas Islam Riau. [Google Scholar](#)
- Firmansyah, Ata. (2019). *Pengaruh Penggunaan Gawai Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Akhlak Anak Di Madrasah Ibtidaiyah (Mi) Miftah Assa’adah Pondok Aren, Tangerang Selatan*. Institut Ptiq Jakarta. [Google Scholar](#)
- Hayani, Ratu Amelia, Abdurohim, Abdurohim, & Ridwan, Iwan. (2022). Pendidikan Karakter Islami Dalam Pandangan Muhammad Quraish Shihab. *Jurnal Pendidikan Karakter Jawara (Jujur, Adil, Wibawa, Amanah, Religius, Akuntabel)*, 8(2). [Google Scholar](#)
- Husen, Anila Meika. (2017). *Meningkatkan Aspek Spiritual Pengguna Narkoba Melalui Konseling Logoterapi Di Yayasan Sinar Jati Kemiling Bandar Lampung*. Uin Raden Intan Lampung. [Google Scholar](#)
- Ilahi, Fajar Kurnia, & Syafuddin, Khairul. (2021). Konsumsi Pemberitaan Media Online Di Masa Pandemi Oleh Ikatan Pelajar Riau Yogyakarta (Ipry-Kb) Komisariat Bengkalis Selama Covid-19. *Jurnal Riset Komunikasi*, 4(2), 275–292. [Google Scholar](#)
- Jasson, Role Playing Game. (2009). *Maker (Software Penampung Kreatifitas, Inovasi*

- Dan Imajinasi Bagi Game Designer). *Yogyakarta: Andi Offset*. [Google Scholar](#)
- M Kurtubi, M. Kurtubi. (2022). *Hukum Anak Bermain Game Online Perspektif Sadd Al-Zari'ah (Studi Curhatan Orang Tua Di Media Sosial)*. Uin Fatmawati Sukarno Bengkulu. [Google Scholar](#)
- Minarti, Gina Dwi. (2019). *Ghaflah Dan Sahwan Dalam Alquranperspektif Wahbah Mustafa Al-Zuhaili (Studi Tafsir Al-Munir)*. Uin Smh Banten. [Google Scholar](#)
- Najati, Muhammad Utsman. (2005). *Psikologi Nabi*. Bandung: *Pustaka Hidayah*. [Google Scholar](#)
- Ondang, Gilbert Luis, Moku, Benedicta J., & Goni, Shirley Y. V. I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Holistik, Journal Of Social And Culture*. [Google Scholar](#)
- Persada, Gita Adi, Hafina, Anne, & Nurhudaya, Nurhudaya. (2017). Program Konseling Restrukturisasi Kognitif Untuk Mereduksi Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Remaja. *Indonesian Journal Of Educational Counseling*, 1(1), 79–92. [Google Scholar](#)
- Pratama, Muhammad Irza. (2021). *Teknik Kontrak Perilaku Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online Siswa Kelas Viii Di Mtsn 8 Tulungagung*. [Google Scholar](#)
- Ramadhani, Nurul Putri, Huda, Samsul, & Syamsuddin, Syamsuddin. (2022). *Efektivitas Penggunaan Instagram Sebagai Media Promosi Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi*. Uin Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. [Google Scholar](#)
- Ridho, Sepri. (2019). *Game Online Dan Religiusitas Remaja (Studi Di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara)*. Uin Raden Intan Lampung. [Google Scholar](#)
- Robbiha, Nida Millati. (2020). *Konseling Individual Dengan Pendekatan Eksistensial-Humanistik Untuk Mengurangi Kecanduan Online Games Pada Remaja (Studi Kasus Di Komplek Green Serang Madani)*. Uin Smh Banten. [Google Scholar](#)
- Santi, Gusti Ayu Novira, Yuliartini, Ni Putu Rai, & Mangku, Dewa Gede Sudika. (2020). Perlindungan Hukum Terhadap Korban Tindak Pidana Penyalahgunaan Narkotika Di Kabupaten Buleleng. *Jurnal Komunitas Yustisia*, 2(3), 216–226. [Google Scholar](#)
- Shihab, M. Quraish. (2002). *Tafsir Al-Misbah*. Jakarta: *Lentera Hati*, 2. [Google Scholar](#)
- Siswanto, Siswanto. (2007). *Kesehatan Mental: Konsep, Cakupan, Dan Perkembangannya*. Yogyakarta: *Andi Offset*. [Google Scholar](#)

Smart, Aqila. (2010). Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game. *Jogjakarta: A+ Plus Books*. [Google Scholar](#)

Supriyatin, Titin. (2017). *Peran Lembaga Rehabilitasi dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosional Remaja Korban Penyalahgunaan Narkoba Guna Membentuk Warga Negara Yang Baik (Studikasuk Di Yayasansekarmawar, Bandung)*. Fkip Unpas. [Google Scholar](#)

Widianti, Refi. (2019). *Peran Guru Pendidikan Agama Islam (Pai) Dalam Membimbing Kecerdasan Spiritual Siswa Kelas Viii Mts Pancasila Bengkulu*. Iain Bengkulu. [Google Scholar](#)

Young, Kimberly. (2009). Understanding Online Gaming Addiction And Treatment Issues For Adolescents. *The American Journal Of Family Therapy*, 37(5), 355–372. [Google Scholar](#)

Yusri, Fadilla. (2014). Pemanfaatan Model-Model Dalam Pelayanan Konseling Untuk Membentuk Generasi Berkarakter Bebas Narkoba. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 2(3), 17–30. [Google Scholar](#)

Copyright holder:

Khamam Khosiin (2022)

First publication right:

[Syntax Idea](#)

This article is licensed under:

