

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Pada bab IV ini penelitian memamparkan fokus dari penelitian ini yakni bagaimana emosi yang muncul ketika anak remaja SMP sedang bermain *game online* di SMP 6 Sungai Selan. Dimana penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi, peneliti dituntut bisa menggali data atas dasar apa yang dirasakan, diucapkan, dan dilaksanakan oleh sumber data. Meneliti dengan pendekatan fenomenologi, maka peneliti mesti melakukan pemaparan, memberikan penjelasan, dan melakukan penggambaran atas dasar yang sudah didapatkan oleh peneliti melalui wawancara terhadap subjek.

A. Analisis Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menjamin dalam menjaga identitas pribadi karena merupakan bagian dari privasi subjek sehingga peneliti hanya akan menjelaskan latar belakang dari subjek penelitian tanpa menyebutkan identitas pribadinya. Peneliti melakukan wawancara secara mendalam kepada subjek yaitu Dinamika emosi pada siswa SMP kelas 3 yang bermain *game online* di SMP 6 Sungai Selan. Adapun subjek penelitian sebagai berikut:

1. Analisis Data

a. Subjek 1

Subjek 1 merupakan siswa SMP 6 Sungai Selan yang berasal dari Desa Sarang Mandi Kec. Sungai Selan. Subjek sekarang sedang duduk di bangku SMP kelas 3 dan sudah mau lulus SMP. Di dalam

keluarganya subjek merupakan anak ketiga dari tiga saudara. Kegiatan hari-hari subjek adalah selalu bermain *game online* ketika pulang sekolah, hari libur, dan waktu kosong pada malam hari.

Subjek pertama kali mengenal *game online* dari teman sebayanya, dan subjek mulai aktif bermain *game online* sejak duduk dibangku sekolah dasar kelas 5 sampai sekarang duduk dibangku SMP kelas 3, saat masih duduk dibangku SD subjek selalu bermain *game online* menggunakan *handphone* milik orang tuanya karena saat itu belum diizinkan mempunyai *handphone* sendiri, pada saat sudah menginjak masuk SMP kelas 1 subjek baru dibelikan *handphone* oleh orang tuanya. Pada saat pulang sekolah subjek akan selalu bermain game bersama teman-temannya dan akan berhenti bermain saat pukul 5 sore, dan berlanjut lagi pada malam harinya sampai pukul 10 malam. Saat pembelian voucher internet subjek akan mengumpulkan uang dan menyisihkan uang sakunya untuk membeli voucher internet dan biasanya jika tidak ada uang subjek meminta uang dengan ibunya. Saat sedang bermain *game online* subjek akan selalu mengalami perubahan emosi atau disebut perubahan pada dinamika emosi, yang mana perubahan emosi berbentuk non verbal seperti, mudah marah, bercanda, perubahan ekspresi saat bermain game seperti senang Ketika menang dan marah atau teriak Ketika mengalami kekalahan dan gangguan saat bermain. Perubahan emosi akan terjadi saat subjek bermain *game* dan selalu

mendapatkan gangguan dan kekalahan, itu bisa berulang sampai beberapa kali banyaknya subjek bermain *game online*.

b. Subjek 2

Subjek 2 merupakan siswa SMP 6 Sungai Selan yang berasal dari Desa Sarang Mandi Kec. Sungai Selan. Subjek sekarang duduk dibangku SMP kelas 3. didalam keluarganya subjek merupakan anak ketiga dari empat bersaudara. Subjek selalu bermain *game* ketika ada waktu luang saat pulang sekolah, dan hari libur. Subjek awal pertama kali mengenal *game online* dari teman-temannya, subjek mulai aktif bermain *game online* saat duduk dibangku sekolah dasar kelas 6 dan sampai sekarang duduk dibangku SMP kelas 3 saat subjek masih SD, ia selalu bermain *game* menggunakan *handphone* ibunya, dan pada saat sudah lulus SD dan masuk SMP kelas 1 baru dibelikan *handphone* oleh ibunya.

Saat pulang sekolah tiba subjek akan selalu ngumpul dengan teman-temannya untuk bermain *game* dan akan berhenti jika jam sudah menunjukkan pukul 5 sore, dan akan berlanjut malam harinya, dan akan berhenti pada saat pukul 10 malam. Subjek biasanya sering memngumpulkan uang untuk membeli voucher internet untuk bermain *game* dan biasanya minta kepada abangnya untuk membeli voucher tersebut. Walaupun subjek sering bermain *game* pagi, siang, malam, tetapi disekolah subjek disekolah sering mendapatkan gelar juara kelas dan juara umum bahkan sejak SD Subjek sudah sering mendapatkan predikat juara kelas. Walaupun begitu subjek tidak

pernah lupa akan kewajiban dalam belajar. Saat bermain *game* subjek sering kali mengalami perubahan emosi atau yang disebut dengan dinamika emosi, subjek biasa akan mengalami perubahan emosi Ketika mengalami kekalahan dan mendapatkan gangguan Ketika bermain *game*, perilaku subjek akan berubah dari yang biasa-biasa saja menjadi emosi seperti, marah, bercanda, teriak serta mengeluarkan kata-kata yang kasar. Hal itu terjadi biasanya sampai beberap kali banyaknya subjek bermain *game*

c. Subjek 3

Subjek ketiga juga siswa SMP 6 Sungai Selan yang berasal dari Desa Keretak Kec. Sungai Selan. Subjek sekarang duduk dibangku SMP kelas 3. subjek merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Subjek pertama kali mengenal *game online* dari temannya, subjek sudah bermain *game online* sejak duduk dibangku SD kelas 6 dan sampai sekarang sudah duduk dibangku SMP kelas 3, dan subjek sudah mempunyai *handphone* saat masih SD, oleh karena itu dari SD subjek sudah sering menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game*. Saat pulang sekolah subjek akan bermain *game* dan berhenti pada pukul 5 sore dan lanjut bermain pada malam hari di jam 11 malam, biasanya saat mau membeli voucheer internet subjek akan meminta dengan ibunya atau menyisihkan uang jajan sekolahnya. Dalam bermain *game online* subjek biasanya sering kali mengalami perubahan-perubahan emosi secara non-verbal seperti, marah, kesal, teriak. Hal ini terjadi Ketika subjek sedang mengalami

kekalahan dan mendapatkan gangguan Ketika bermain, berbeda Ketika subjek mengalami kemenangan dalam bermain subjek akan merasa senang. Perubahan emosi dalam bermain biasanya akan terjadi beberapa kali dalam bermain game seperti 6 kali berubah emosi Ketika sedang bermain game.

d. Subjek 4

Subjek keempat juga siswa SMP 6 Sungai Selan yang berasal dari Desa Keretak Kec. Sungai Selan. Subjek sekarang duduk dibangku SMP kelas 3. subjek merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Subjek pertama kali mengenal *game online* dari sepupunya, subjek sudah bermain *game online* sejak duduk dibangku SMP kelas 1 dan sampai sekarang sudah duduk dibangku SMP kelas 3, dan subjek sudah mempunyai *handphone* sejak SMP kelas 1, oleh karena itu dari SMP kelas 1 sampai sekarang subjek sudah bermain *game online*. Biasanya subjek akan bermain *game online* berkumpul dengan teman-temannya saat ada waktu luang di hari-hari tertentu seperti saat libur dan pulang sekolah pada malam harinya. Untuk pembelian kuota bermain game subjek mengumpulkan uang jajan sekolahnya untuk membeli kuota agar bisa bermain *game* dan untuk hal-hal lainnya. Dalam bermain game online subjek sering kali mengalami perubahan emosi atau disebut dinamika emosi saat bermain game online, emosi yang muncul saat subjek sedang bermain *game* ialah marah, kesal, dan menghentakkan kaki ke lantai saat mengalami kekalahan dalam bermain *game*,

subjek mengalami perubahan emosi saat bermain *game* terjadi sebanyak 10 kali terjadi perubahan emosi dan perkataan kasar yang keluar dari subjek.

e. Subjek 5

Subjek kelima juga siswa SMP 6 Sungai Selan yang berasal dari Desa Keretak atas, subjek merupakan anak bungsu dari empat saudara. Subjek bisa kenal dan tau dengan *game online* ini dari teman-teman di lingkungan sekitarnya, subjek melihat teman-temannya sedang bermain game saat itu subjek disuruh oleh temannya untuk bermain game online untuk pertama kalinya, saat sudah mencoba subjek merasa tertarik dan merasa sangat asik saat bermain *game*. Pada saat umur 11 tahun kelas 1 SMP subjek sudah mulai bermain *game online*. Pada saat subjek bermain game online ini ia masih menggunakan *handphone* orang tuanya lebih tepatnya hp ayahnya. Saat itu subjek bermain *game online* dengan hp ayahnya secara diam-diam pada saat ayahnya sedang pergi bekerja. Dan saat sudah kelas 1 SMP semester dua subjek baru dibelikan hp oleh ayahnya. Mulai saat itu sampai sekarang subjek duduk dibangku SMP kelas 3 masih bermain *game online*.

Perilaku subjek saat bermain game sering kali mengalami perubahan emosi secara non-verbal seperti, mudah marah, kesal, sering teriak mengeluarkan suara yang keras. Hal itu biasanya terjadi sampai 10 kali dalam satu kali bermain *game* saat subjek mengalami kekalahan dalam bermain *game online*. Berbeda saat subjek

mengalami kemenangan dalam bermain *game* ia akan merasa sangat senang.

f. Subjek 6

Subjek keenam merupakan siswa SMP 6 Sungai Selan yang berasal dari Desa Sarang Mandi Kec. Sungai Selan. Subjek sekarang duduk dibangku SMP kelas 3. didalam keluarganya subjek merupakan anak dua dari dua bersaudara. Subjek selalu bermain *game* ketika ada waktu luang saat pulang sekolah, dan hari libur. Awal mula subjek bisa tau dan kenal dengan game online itu karena disuruh bermain oleh kakanya, saat awal kali bermain subjek masih duduk dibangku SD kelas 5. Mulai saat itu subjek terus bermain game online tetapi bermain game hanya sekali sebelum dibelikan hp oleh orang tuanya. Saat sudah dibelikan hp subjek mencoba mendownload game online, dan terus bermain sampai sekarang. Karena terus-terusan bermain subjek sempat mendapatkan teguran dan nasehat dari orang tua kerana terus bermain game.

Saat sedang bermain gam online itu subjek mengalami perubahan emosi secara non-verbal seperti, subjek selalu melampiaskan rasa kesalnya saat bermain game dengan teriak-teriak tidak jelas saat mengalami kekalahan dalam bermain game, dan itu terjadi sampai 3 kali berturut-turut. Tidak hanya itu subjek juga akan merasa kesal jika saat asik bermain game mendapatkan gangguan, dengan ekspresi wajah yang cemberut dan suara yang keras, itu terjadi lima kali dalam satu kali bermain. Dan bahkan subjek sempat

mendapatkan teguran dari orang tuanya dikarenakan Terik-teriak yang tidak jelas.

g. Subjek 7

Subjek ke tujuh merupakan siswa SMP 6 Sungai Selan yang berasal dari Desa Romadhon Kec. Sungai Selan. Subjek sekarang duduk dibangku SMP kelas 3. didalam keluarganya subjek merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Subjek awal pertama kali bisa kenal dengan game online dikarenakan melihat teman kerja kelompoknya sedang bermain game, dan subjek merasa sangat penasaran dan meminjam hp temannya untuk mencoba bermin game online. Dan saat pulang dari kerja kelompoknya subjek langsung mengambil hp orang tuanya untuk mendwonload game yang sama saat dimainkan pada saat kerja kelompok. Saat itu subjek masih duduk dibangku SD kelas 5.

Dikarenakan usia yang masih anak-anak subjek belum dibelikan hp oleh orang tuanya. Sebelum adanya hp sendiri subjek bermain game online secara diam-diam di hp orang tuanya saat mereka lagi sibuk bekerja. Dan saat itu sempat ketahuan subjek bermain sambil diam-diam dan dimarah ditegur oleh orang tuanya agar tidak bermain hp lagi. Pada saat sudah duduk dibangku SMP kelas 2 subjek baru dibelikan hp, saat itu sampai sekarang sedang duduk dibangku SMP kelas 3 subjek masih bermain game online. Pada saat bermain game online subjek mengalami perubahan emosi seperti

mara dan teriak jika mengalami kekalahan dalam bermain game online, dan itu terjadi sebanyak 5 kali dalam satu kali bermain game.

h. Subjek 8

Subjek ke delapan merupakan siswa SMP 6 Sungai Selan yang berasal dari Desa Sarang Mandi Kec. Sungai Selan. Subjek sekarang duduk dibangku SMP kelas 3. didalam keluarganya subjek merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Subjek pertama kali bisa kenal dengan game online ini dari temannya, subjek sangat merasa penasaran dan tertarik untuk mencoba bermain game, subjek pertama kali bermain game online saat duduk dibangku SMP kelas 1. Subjek bermain game online menggunakan hp sendiri karena disaat duduk dibangku SD kelas 6 subjek sudah dibelikan hp oleh orang tuanya. Saat sudah memiliki hp sendiri subjek hanya selalu bermain game online dari pagi hingga malam, itupun berhenti Ketika merasa lapar dan dipanggil orang tuanya. Sampai pada akhirnya subjek mendatkan teguran dari orang tuanya dikarenakan terlalu sering bermain game online. Lama-kelamaanya kebiasaanya sering seperti ini dan respon dari orang tuanya sekarang sudah biasa-biasa saja dikerenakan tidak pernah mendengar nasehat orang tua untuk tidak terlalu sering bermain game online. Saat bermain game sudah terlalu lama subjek sering merasakan sakit mata dan perasaan Lelah, tidak hanya itu saat bermain game online perilku dari subjek sering berubah saat mengalami kekalahan dan kemenangan.

Adapun perilaku yang dimaksud ialah subjek mudah marah setiap mengalami kekalahan dan selalu menghentakkan kakinya kelantai dikarenakan kesal saat kalah bermain, berbeda dengan keadaan subjek sedang menang dalam bermain game, subjek akan merasa sangat senang saat menang bermain game online.

i. Subjek 9

Subjek ke Sembilan merupakan siswa SMP 6 Sungai Selan yang berasal dari Desa Sarang Mandi Kec. Sungai Selan. Subjek sekarang duduk dibangku SMP kelas 3. didalam keluarganya subjek merupakan anak Tunggal. Subjek pertama kali bisa kenal dengan game online dari teman sebelah rumahnya, subjek sangat merasa tertarik dan mencoba untuk bermain juga, subjek pertama kali bermain game online saat duduk dibangku SMP kelas 1 yang saat itu sudah bermain game online dengan menggunakan hp sendiri. Subjek bermain game online disaat ia memiliki waktu luang jika tidak ada makai a tidak akan bermain sampai memiliki waktu yang benar-benar luang untuk bermain game online. Subjek biasanya lama bermain game online hanya tergantung pada moodnya saja, jika ia sudah mulai merasa bosan makai a akan berhenti bermain game. Perilaku subjek saat bermain game online sering mengalami perubahan emosi atau yang disebut dinamika emosi, Adapun perilaku yang dimaksud seperti, mudah marah, kesal, dan teriak dan menyebutkan kata-kata kotor jika mengalami kekalahan dan gangguan dalam bermain game online.

j. Subjek 10

Subjek ke sepuluh merupakan siswa SMP 6 Sungai Selan yang berasal dari Desa Sarang Mandi Kec. Sungai Selan. Subjek sekarang duduk dibangku SMP kelas 3. didalam keluarganya subjek merupakan anak Tunggal. Subjek pertama kali tau dan kenal dengan game online ini dari teman-temannya yang pada saat itu subjek lagi ngumpul dengan teman-temannya, saat itu subjek disuruh oleh temannya untuk belajar bermain game online dan dari sejak itu subjek tertarik untuk bermain dan merasa sangat ketagihan hingga subjek juga mendownload game online di hp orang tuanya dikarenakan saat itu subjek masih berusia 10 tahun dan belum diizinkan untuk memiliki hp sendiri dan hanya boleh bermain game menggunakan hp orang tuanya. Dalam bermain game online subjek mengalami perubahan emosi seperti sering menyebutkan kata-kata kotor saat bermain game dan teriak tidak jelas dikarenakan kesal mengalami kekalahan dalam bermain game, hal itu bisa terjadi sampai 6 kali dalam satu kali bermain game online.

2. Sub tema temuan peneliti

Peneliti telah melakukan analisis data dengan menggunakan teknik analisis *interpretative phenomenological analysis (IPA)*. menurut jonathan A. Smith, alur analisis IPA dirancang untuk memahami pengalaman unik dengan menganalisisnya secara menetail. Analisis IPA merupakan bagian dari peneliti fenomenologi yang meneliti dengan

memahami pengalaman manusia. Analisis ini mengikuti pandangan dari Martin Heidegger.¹

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Fokus pada penelitian ini yaitu untuk melihat bagaimana proses dinamika emosi remaja yang terjadi pada siswa SMP yang bermain *game online*. Proses pada dinamika emosi remaja yang terjadi pada siswa SMP yang bermain *game online* merupakan fenomena yang terjadi pada lingkungan sosial. Proses dinamika emosi remaja pada siswa SMP yang bermain *game online* dimulai dari awal mulanya bisa kenal dengan *game online* sampai bisa menimbulkan adanya dinamika emosi remaja yang terjadi pada siswa SMP tersebut. Berikut pembahasan mengenai dinamika emosi remaja pada siswa SMP yang bermain *game online*.

1. Proses Dinamika Emosi Remaja pada Siswa SMP yang Bermain *Game Online*

Dalam proses dinamika emosi remaja pada siswa SMP yang bermain *game online*, peneliti telah menemukan beberapa tema berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada tiga subjek siswa SMP yang ada di Desa Keretak, beberapa tema tersebut antara lain:

a. Negativitas

Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa subjek mengalami perasaan emosional yang negatif atau negativitas. Hal tersebut dibuktikan dari hasil wawancara dan observasi peneliti. Dari hasil penelitian, subjek menceritakan pengalamannya saat bermain *game*

¹ YF La Kahija, *penelitian Fenomenologi jalan Memahami Pengalaman Hidup*, (Yogyakarta, Pt. Kanisus, 2021).

berupa perasaan negatif saat bermain *game online*. Adapun beberapa perasaan yang dirasakan subjek antara lain seperti mudah marah, suka berkata kasar atau kotor, sulit menerima kekalahan, dan lain-lain sebagainya.

Negativitas dirasakan subjek ketika sudah beberapa kali setiap bermain *game*. Negativitas merupakan segala bentuk tindakan, pandangan, dan pikiran yang berpusat pada nilai-nilai negatif, yang akan mempengaruhi kualitas psikologis pada seseorang. Pada dasarnya negativitas akan menyebabkan perubahan kualitas emosi pada individu, tentu akan berpengaruh buruk pada diri sendiri dan orang lain. Adapun pernyataan yang disampaikan oleh subjek antara lain.

Subjek 1 menyatakan

“...jika banyak halangan dalam bermain game saya kesal, marah, teriak, dan sering mengeluarkan kata-kata kasar dan toxic...”

Subjek 2 menyatakan

“...kesal, marah, teriak dan berkata kasar dan kotor...”

Subjek 8 menyatakan

“...Marah, biasa e yuk gati ngeluar kata-kata kasar...”

Subjek 9 menyatakan

“...Kesal, emosi, teriak...”

Subjek 10 menyatakan

“...Kalau menyakiti diri sendiri sih tidak pernah kak paling teriak” tidak jelas dan sering mengeluarkan kata-kata kotor..”

Negativitas akan muncul karena kurangnya kontrol baik pada diri seseorang. Hal tersebut pada akhirnya akan berdampak pada kepribadian seseorang yang akan berpengaruh pada perilaku diri individu. Hasrat negativitas tidak secara langsung muncul, melainkan adanya beberapa faktor yang mempengaruhi negativitas tersebut. Negativitas memiliki rentan waktu sesuai dengan kualitas kontrol diri pada subjek tersebut. Pada subjek di atas negativitas seiring dinamika emosi remaja SMP yang bermain *game online* yang tidak bisa mengontrol emosi buruk dalam diri dengan baik. Namun pada subjek 3, 4, 5, 6 dan 7 negativitas tidak ditemukan secara signifikan, melainkan hanya berupa perasaan negatif yang tidak begitu berpengaruh buruk pada dirinya.

Subjek 3 menyatakan

"...kesal, marah..."

Subjek 4 menyatakan

"...kesal, marah..."

Subjek 5 menyatakan

"...Yang pasti kesal dan marah lah kak tengah asyik-asyik diganggu..."

Subjek 6 menyatakan

"...Yang pastinya marah atau kesal kak karena disaat sedang asyik-asyik malah diganggu..."

Subjek 7 menyatakan

"...Biasanya saya pasti marah kak.."

Negativitas yang muncul disini merupakan emosi yang tidak begitu signifikan yang terjadi pada diri subjek. Negativitas merupakan hal yang wajar, yang kerap dialami oleh individu yang merasakan ketidaknyamanan dalam dirinya. Dalam proses adaptasi, individu juga cenderung merasa kesal dengan diri sendiri atas apa yang terjadi menimpanya. Hal tersebut tetap berdampak berkelanjutan jika tidak diberikan dukungan dan motivasi dari diri sendiri dan orang lain secara bertahap.

Berdasarkan dari uraian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat subjek 1, 2, 8, 9, 10 yang merasakan negativitas lebih muncul dan dominan sedangkan subjek 3 cenderung biasa-biasa saja dan tidak terlalu dominan dalam merasakan negativitas pada dirinya. Hal tersebut diungkapkan karena adanya perbedaan kualitas kontrol diri dari diri subjek.

b. Pengaruh teman sebaya

Dalam penelitian ini terdapat beberapa pernyataan yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari teman sebaya yang kurang baik. Dari pernyataan subjek, adanya pengaruh yang di rasakan pada diri mereka. Adapun beberapa pernyataan dari subjek berkenaan dengan adanya pengaruh teman sebaya sebagai berikut seperti seringnya di ajak bermain game bersama, dan mulai mengenalnya dengan game karena sering melihat teman bermain, sehingga hal tersebut sangat mempengaruhi pikiran subjek. Hal

tersebut akan mempengaruhi pola pikir subjek dan mempengaruhi dinamika emosi subjek.

Dari subjek 1 menyatakan

“...Di umur 11 tahun ko lah sering main game online, awal mula ko bisa kenal dengan game online itu dari teman, ko sering melihat teman-teman main, ko juga tertarik nak coba bermain...”

Pada pernyataan di atas sudah terlihat adanya pengaruh dari teman sebayanya yang mempengaruhi subjek untuk tertarik mencoba bermain seperti teman-temannya.

Subjek 2 menyatakan

“...Awal kali tau game online ni dari kawan, karena ningok kawan main, rasa di diri ko ni muncul untuk nak nyoba main...”

Pernyataan di atas menjelaskan bahwa teman sebaya sangat berpengaruh bagi subjek sendiri. Pengaruh teman sebaya yang dialami subjek ini sangat berpengaruh dalam dinamika emosi subjek dalam bermain *game online* dan menjadi faktor dalam terjadinya dinamika emosi pada subjek dalam bermain *game*.

Subjek 3 menyatakan

“...Mulai kenal game ni dari kawan yang bertetangga dengan rumah kami...”

Subjek 4 menyatakan

“...Awal kali tau game online ni ningok sepupu main dan di ajak main sama-sama...”

Pernyataan di atas menjelaskan bahwa tidak hanya lingkungan sekitar yang berpengaruh bagi subjek tetapi lingkungan keluarga juga sangat berpengaruh bagi subjek.

Subjek 5 menyatakan

“...Ku bisa kenal game online karena lihat kawan-kawan ku kak main, jadi pas hari itu ku disuruh main sama kawan dan setelah ku coba asyik rupanya dan kalau tidak salah waktu itu umur ku baru 11 tahun kak...”

Subjek 6 menyatakan

“...Saya kenal dengan game online dari kakak saya kak dan pada waktu itu kakak saya menyuruh saya untuk mencoba main game tersebut yang pada saat itu saya masih berusia 9 tahun...”

Subjek 7 menyatakan

“...Awal mula saya bisa kenal dengan game online itu pada saat saya sedang kerja kelompok salah satu teman saya bermain game online kak. Jadi waktu itu saya penasaran jadi saya minjam Hp teman untuk mencoba bermain game tersebut dan saya menjadi ketagihan untuk bermain game tersebut sehingga sampai rumah saya langsung ambil Hp orang tua saya dan mendownload juga game seperti di Hp teman saya tersebut. Pada saat itu saya masih berusia 9 tahun kak...”

Subjek 8 menyatakan

“...Awal kali tau dengan game online ni, karena lihat kawan main jadi saya penasaran nak nyube ikut main...”

Subjek 9 menyatakan

“...Awal kali tau dengan game online ni dari kawan samping rumah...”

Subjek 10 menyatakan

“...Awal mula saya bisa kenal dengan game online itu dari teman saya kak. Jadi waktu itu saya lagi ngumpul sama teman” jadi saya disuruh teman untuk melanjutkan main game nya karena teman saya diperintahkan oleh ibunya untuk belanja ke toko sebentar, yang mana pada saat itu saya masih berusia 10 tahun...”

Pernyataan di atas terjadi tidak jauh berbeda antara subjek 1 dan 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 yang mana pengaruh teman sebaya dan lingkungan sekitar maupun lingkungan keluarga menjadi faktor yang membuat subjek bisa terjerumus dalam hal yang tidak baik. Dapat diketahui bahwa subjek mengalami pengaruh dari teman sebaya yang kurang baik yang mengakibatkan terbentuknya perilaku dan emosi yang negatif seperti mudah terpengaruh akan hal negatif dilingkungan sekitar.

Dalam penelitian Herlen baron mengatakan bahwa pengaruh teman sebaya adalah jenis pengaruh sosial dimana individu mengubah sikap dan tingkah laku agar sesuai dengan norma sosial

dilingkungan yang ada. Pengaruh teman sebaya dan perilaku individu untuk menganut pada titik acuan norma kelompok, menerima ide atau aturan-aturan yang menunjukkan bagaimana individu tersebut berperilaku.²

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa pengaruh teman sebaya yang dialami subjek menjadi sebuah pengaruh buruk yang dapat membuat dan merubah tingkah laku yang buruk bagi subjek, lingkungan sosial disekitar subjek menjadi berkembang dengan hal negatif seperti pengaruh bermain game online yang dapat membuat subjek ingin mencoba hal yang baru, di karenakan anak usia subjek sangat relatif terhadap hal-hal yang baru dan tertarik untuk terjun langsung mencobanya.

Dari beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh teman sebaya yang akan memberikan pengaruh pada pencarian dinamika emosi remaja SMP yang bermain *game online*. Adanya pengaruh teman sebaya memberikan pengaruh negatif pada psikis dan perilaku subjek.

c. Pola asuh orang tua

Penelitian juga menemukan bahwa adanya pola asuh orang tua yang memengaruhi anak dalam bermain *game online* dan bisa menemukan dinamika emosi remaja SMP yang bermain *game online*. Hal ini dilihat dari hasil wawancara kepada subjek yang menyatakan

² Herlen Kartini, Hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain game online dengan intensi berperilaku agresif pada siswa, Vol 4 No 4, psikoborneo, 2016. Hal.485 dan 486.

kesertaan orang tua yang menyebabkan anak bisa bermain *game online* seperti, kelalaian orang tua, dan kurangnya perhatian orang tua kepada anak. Pola asuh orang tua ini sangat berpengaruh bagi kelangsungan berkembangnya emosional seseorang anak.

Subjek 1 menyatakan bahwa

“...Belum, tapi dulu bermain game menggunakan handphone mak saya, waktu SMP kelas satu baru dibeli hp oleh orang tua...”

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa Kurangnya pengawasan dari orang tua, sehingga tidak bisa memilah antara baik dan buruk dalam penggunaan hp untuk bermain *game*.

Subjek 2 menyatakan

“...Belum, saat tu ko pakai hp mak ko, waktu kelas satu SMP baru ko punya hp sendiri...”

Subjek 5 menyatakan

“...Jadi gini kak, karena umur ku baru 11 tahun ku belum dikasih orang tua bermain Hp pada saat itu, jadi ku main game menggunakan Hp ayah disaat ayah lagi kerja...”

Subjek 7 menyatakan

“...Jadi waktu itu saya penasaran jadi saya minjam Hp teman untuk mencoba bermain game tersebut dan saya menjadi ketagihan untuk bermain game tersebut sehingga sampai rumah saya langsung ambil Hp orang tua saya dan mendownload juga game seperti di Hp teman saya tersebut. Pada saat itu saya masih berusia 9 tahun kak...”

Subjek 10 menyatakan

“...Di hp orang tua kak karena pada saat itu saya belum punya hp sendiri...”

Pernyataan di atas tidak jauh berbeda dengan subjek lainnya disini juga bisa dilihat bahwa Kurangnya pengawasan dari orang tua saat penggunaan handphone untuk bermain *game*.

Subjek 3 menyatakan

“...Iya, hp sendiri saat SD

Subjek 4 menyatakan

“...Iya hp sendiri...”

Subjek 6 menyatakan

“...saya meminta dibelikan Hp kepada ayah saya dan kebetulan di kasih oleh ayah...”

Subjek 8 menyatakan

“...Hp sendiri...”

Subjek 9 menyatakan

“...Hp sendiri...”

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa Kelalaian orang yang terlalu cepat memberikan hp kepada anak, dan tidak ada pengawasan kepada anak dalam penggunaan hp.

Dari pernyataan ketiga subjek bisa dilihat bahwa pola asuh orang tua sangat berpengaruh bagi emosional anak dalam berperilaku. Ketegasan orang tua dalam mendidik anak bisa menjadikan anak lupa

diri dan semena-mena dalam bermain hp dan salah dalam penggunaannya.

Orang tua merupakan tempat awal anak mulai belajar mengenal lingkungan sekitar. Anak akan mulai belajar bersosialisasi dari lingkungan keluarga terlebih dahulu. Apabila anak tinggal dalam pola asuh yang baik, maka dinamika emosi anak akan berkembang dengan baik.

Pola asuh orang tua merupakan kebiasaan orang tua, ayah dan ibu dalam memimpin, mengasuh, dan membimbing anak. Mengasuh dengan cara membantu, melatih dan lain sebagainya. Pola asuh yang diterapkan kepada anak akan memberikan dampak kepada perkembangan anak selanjutnya. Gaya pengasuhan dari orang tua yang berbeda-beda ini akan menghasilkan dampak yang berbeda-beda pula bagi anak.

Dalam penelitian siti pola asuh orang tua sangat berpengaruh terhadap dinamika emosi anak karena keluarga merupakan lingkungan pertama dimana anak dapat berinteraksi, keluarga juga memiliki pengaruh yang sangat besar dalam pembentukan dan pengembangan kepribadian anak.³

Dari pernyataan di atas, bahwa pola asuh sangat berpengaruh bagi anak dan memengaruhi emosional anak oleh karena itu cara orang tua dalam mendidik anak yang diwujudkan dengan berbagai cara, seperti kontrol terhadap perilaku anak dan penentuan nilai-nilai

³ Siti Solihah, DKK, Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini, Vol 06, No 02, *jurnal on education*, 2024.

moral bagi anak. Oleh karena itu orang tua hendaknya dapat menerapkan pola asuh yang tepat dan baik agar dinamika emosi anak dapat berkembang dengan baik.

d. Menejemen waktu

Tema yang di hasilkan dari analisis yang dilakukan sebelumnya terdapat pernyataan pada subjek yang merujuk pada proses bagaimana subjek tidak bisa memenejemen waktu dalam bermain game. Proses ini merupakan bagian dari komponen yang mendukung dalam menemukan proses dinamika emosi remaja SMP yang bermain *game online*.

Dalam penelitian ini terdapat pernyataan dari subjek yang menunjukkan menejemen waktu subjek dalam bermain *game onlien*. Dari beberapa pernyataan subjek memiliki menejemen waktu relatif cukup baik.

Subjek 1 menyatakan

“...Biasanya ko akan berhenti main game Ketika dipanggil orang tua, atau di telpon suruh pulang...”

Dilihat dari pernyataan di atas bahwa subjek akan berhenti bermain game jika di oleh orang tua atau di telepon orang tua, jika tidak ada panggilan dari orang tua maka subjek akan terus bermain dan akan berhenti ketika sudah merasa lelah dan tidak bisa mengontrol dan memenejemen waktu dengan baik.

Subjek 3 menyatakan

“...Belajar dari jam 7 sampai setengah 9 sudeh tu lanjut tidur kadang main game kadang dak...”

Subjek 8 menyatakan

“...Tergantung ade dak gawe, kalau dak de gawe game terus gawe e, kalau ade gawe dak main...”

Subjek 9 menyatakan

“...Sudeh isya belajar e sampai setengah Sembilan habis tu main game, tapi kalo dak mood main langsung tidur...”

pernyataan subjek di atas bahwa subjek bisa mememejemen waktu yang baik antara belajar dan bermain *game* bisa dikatakan bahwa subjek seimbang dalam mememejemen waktu.

Subjek 2 menyatakan

“...Membatasi waktu antar main game dan kegiatan lain, kalo ko lagi main dengan kawan-kawan ko dak main game, atau biasa ko mancing dengan kawan-kawan, atau waktu malam ko belajar dari jam 7 sampai jam 9 lepas tu baru nak main game kalo dak langsung tidur”

Subjek 4 menyatakan

“...Menyibukkan dengan gawe lain, kayak bantu mak gawe rumah atau dak mancing...”

Subjek 6 menyatakan

“...Disaat waktu belajar saya belajar kak, saya bermain game hanya pada saat ada waktu luang saja...”

Subjek 7 menyatakan

“...Tahu waktu saja sih kak, ada waktu nya untuk belajar dan ada waktunya untuk belajar dan lain-lain...”

Pernyataan di atas bahwa subjek sangat bisa memebagi waktu antara bermain *game* dan melakukan hal positif lainnya, subjek lebih sering menghabiskan waktunya untuk pergi melakukan hal yang positif dibandingkan dengan bermain *game*. Hal di atas bisa disebut juga dengan keterampilan waktu yang baik, karena bisa melilah waktu dengan benar.

Subjek 5 menyatakan

“...Biasa e main game sambil belajar...”

Subjek 10 menyatakan

“...Jujur saja ya kak, saya sangat sulit untuk belajar kak karena sudah ketagihan dengan bermain game online dipikiran saya ini hanya ada game kak, pernah sih belajar tapi jarang” kak kehidupan saya sehari” lebih banyak ke bermain game kak...”

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa subjek sangat tidak bisa membagi waktu antara bermain *game* dan belajar keduanya dilakukan secara Bersama dan tidak mau berhenti bermain *game* sedikit saja walaupun itu tentang belajar.

Kehadiran menejemen waktu akan membatu orang untuk proses mengerjakan sesuatu hal yang lebih efektif dan efisien. Seperti halnya dengan siswa, pada masa remaja, kesulitan memenejemen waktu muncul karena kurangnya pemahaman tentang menejemen waktu. Ketidakmampuan dan kurangnya pemahaman

dalam menjemen waktu dapat berdampak negatif pada siswa, yaitu banyak waktu yang terbuang sia-sia hanya karena bermain *game*.

Game online memang merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi bagaimana menejemen waktu siswa. Hal ini karena bermain *game online* menjadi salah satu aktivitas yang dilakukan setiap hari oleh siswa. Siswa terkadang juga sulit berhenti ketika sudah bermain *game online*.⁴

Pernyataan di atas menjelaskan bahwa menejemen waktu itu sangat penting bagi setiap individu tergantung dari menggunakan waktunya setiap individu, menejemen waktu bagi siswa atau remaja sangatlah berpengaruh bagi kehidupan sehari-harinya, terutama bagi siswa SMP, jika sudah terlalu sibuk dengan bermain *game online* dan tidak memperdulikan tentang akademiknya atau hal disekitarnya itu akan sangat memberi dampak negatif bagi subjek.

e. Sosial *butterfly*

Dalam penelitian ini juga mengungkapkan bahwa adanya sosial butterfly (mudah bersosialisasi dengan orang lain), yang dapat memberikan dampak positif bagi subjek. Dalam penelitian ini terdapat beberapa ungkapan yang menunjukkan adanya sosial butterfly yang terjadi ketika subjek sedang bermain *game online* dan menjadi salah satu faktor pendukung dalam menenmukan dinamika emosi remaja SMP yang bermain *game online*. Sosial butterfly

⁴ Dewi Handayani, Dkk, Dampak Permainan Game Online Terhadap Manejemen Waktu Siswa Di SMPN 2 Tompobulu Kab, Gowa, *Jurnal pemikiran, penelitian hukum*, Vol 9 No 4, 2022.Hal 232.

menunjukkan bahwa anak bisa dengan mudah bersosialisasi dengan orang lain dan tidak menutup diri untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain disekitarnya.

Subjek 1 menyatakan

“...Kalo dirumah ko lebih banyak main game dan kumpul dengan kawan-kawan...”

Subjek 2 menyatakan

“...Sama teman-teman lebih seru...”

Subjek 3 menyatakan

“...Berkumpul dengan kawan-kawan...”

Subjek 4 menyatakan

“...Dengan kawan-kawan lah yuk lebih seru...”

Subjek 5 menyatakan

“...dengan kawan-kawan...”

Subjek 6 menyatakan

“...biasa e dengan kawan-kawan biasa e sendiri...”

Subjek 7 menyatakan

“...kawan-kawan dong lebih seru, banyak dapat pengalaman kalo dengan kawan-kawan ni yuk...”

Subjek 8 menyatakan

“...Dengan kawan-kawan...”

Subjek 9 menyatakan

“...Dengan kawan-kawan...”

Subjek 10 menyatakan

“...dengan kawan-kawan yuk lebih seru...”

Dari pernyataan ketiga subjek di atas menunjukkan bahwa sosial butterfly mereka bagi lingkungan sosial dan orang lain sangat baik, biasanya seseorang yang asik dengan dunia *game* dia tidak peduli dengan dunia sosial, dia lebih memlihi sendiri dan berkomunikasi lewat internet dengan teman-temannya dibandingkan berkumpul secara langsung dengan teman-teman.

Nah, dalam hal ini berbeda dengan ketiga subjek, mereka lebih memilih berkumpul dengan teman-teman dibandingkan sendiri, ini menunjukkan bahwa sosial butterfly mereka sangatlah baik, dan ini memberikan dampak positif bagi subjek karena dapat memberi dan menambah pengalaman bagi mereka sendiri.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses Dinamika Emosi Remaja SMP yang Bermain *Game Online*

Dalam menemukan dinamika emosi remaja SMP yang bermain *game online*, tentu terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi hal tersebut. Adapun faktor yang mempengaruhi dalam dinamika emosi pada remaja SMP yang bermain *game online* seperti pengaruh teman sebaya dan pola asuh orang tua.

a. Pengaruh teman sebaya

Berdasarkan dari hasil penelitian sebelumnya bahwa pengaruh teman sebaya menjadi faktor yang mempengaruhi dalam proses terjadinya dinamika emosi pada remaja SMP yang bermain *game online*. Pengaruh teman sebaya akan beriringan dengan dinamika emosi remaja yang bermain *game online* pada subjek. Remaja yang memiliki teman-teman sebaya disekitar lingkungan pasti

akan sangat berpengaruh pada dirinya, hal ini akan sangat mempengaruhi remaja akan melakukan apa yang dilakukan oleh teman sebayanya seperti pengaruh *game online*, pengaruh ini yang dapat merubah terjadinya dinamika emosi pada subjek yang bermain *game online*.

Subjek 1 menyatakan

“...Di umur 11 tahun ko lah sering main game online, awal mula kobisa kenal dengan game online itu dari teman, ko sering melihat teman-teman main, ko juga tertarik nak coba bermain...”

Subjek 2 menyatakan

“...Awal kali tau game online ni dari kawan, karena ningok kawan main, rasa di diri ko ni muncul untuk nak nyoba main...”

Subjek 3 menyatakan

“...Mulai kenal game ni dari kawan yang bertetangga dengan rumah kami...”

Subjek 4 menyatakan

“...Awal kali tau game online ni ningok sepupu main dan di ajak main sama-sama...”

Subjek 5 menyatakan

“...Ku bisa kenal game online karena lihat kawan-kawan ku kak main, jadi pas hari itu ku disuruh main sama kawan dan setelah ku coba asyik rupanya dan kalau tidak salah waktu itu umur ku baru 11 tahun kak...”

Subjek 6 menyatakan

“...Saya kenal dengan game online dari kakak saya kak dan pada waktu itu kakak saya menyuruh saya untuk mencoba main game tersebut yang pada saat itu saya masih berusia 9 tahun...”

Subjek 7 menyatakan

“...Awal mula saya bisa kenal dengan game online itu pada saat saya sedang kerja kelompok salah satu teman saya bermain game online kak. Jadi waktu itu saya penasaran jadi saya minjam Hp teman untuk mencoba bermain game tersebut dan saya menjadi ketagihan untuk bermain game tersebut sehingga sampai rumah saya langsung ambil Hp orang tua saya dan mendownload juga game seperti di Hp teman saya tersebut. Pada saat itu saya masih berusia 9 tahun kak...”

Subjek 8 menyatakan

“...Awal kali tau dengan game online ni, karena lihat kawan main jadi saya penasaran nak nyube ikut main...”

Subjek 9 menyatakan

“...Awal kali tau dengan game online ni dari kawan samping rumah...”

Subjek 10 menyatakan

“...Awal mula saya bisa kenal dengan game online itu dari teman saya kak. Jadi waktu itu saya lagi ngumpul sama teman” jadi saya disuruh teman untuk melanjutkan main game nya karena teman saya

diperintahkan oleh ibunya untuk belanja ke toko sebentar, yang mana pada saat itu saya masih berusia 10 tahun...

Dari pernyataan kesepuluh subjek bahwa adanya pengaruh teman sebaya sangat berpengaruh bagi subjek, bisa dilihat dari pergaulan jaman sekarang bahwa anak remaja kini banyak yang merasa tertarik akan suatu hal yang baru mereka temui, oleh karena itu membuat mereka tertarik untuk mencoba hal tersebut. Sama halnya dengan bermain digital *game online* anak remaja seperti subjek sangat tertarik untuk juga mencoba hal yang baru sehingga terpengaruh untuk mencoba bermain. Hal tersebut sangat mempengaruhi dinamika emosi yang terjadi pada subjek.

Pengaruh teman sebaya dapat bersifat positif maupun negatif dalam mempengaruhi suatu hal. Seperti yang diungkapkan oleh Jean Piaget dan Harry Stack Sullivan dalam Santrock mengatakan bahwa melalui interaksi dengan teman sebaya, remaja banyak mempelajari berbagai macam hal seperti pola hubungan timbal balik dan keadilan dengan cara mengatasi ketidaksetujuan dengan teman sebaya. Mereka juga belajar untuk mengamati dengan teliti minat dan pandangan teman sebaya dan tujuan untuk memudahkan proses penyatuan dirinya ke dalam aktivitas teman sebaya yang sedang berlangsung.⁵

Hubungan antara teman sebaya berlangsung dalam segala hal. Sebagai contoh yaitu di sekolah, lingkungan tetangga, lingkungan

⁵ Santrock, *adolescence perkembangan remaja*, edisi VI, 220.

masyarakat maupun hubungan dan pengaruh dalam bermain *game online*. Adanya pengaruh dari beberapa faktor seperti pengaruh teman sebaya yang dapat menyebabkan banyaknya perubahan yang terjadi pada remaja.⁶

Pengaruh negatif dari teman sebaya pada perkembangan anak remaja. Ditolak atau tidak diperhatikan oleh teman sebaya dapat menyebabkan para remaja merasa kesepian dan timbul rasa permusuhan.

Dari uraian pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor pengaruh teman sebaya sangat berpengaruh dalam pembentukan dinamika emosi atau perkembangan emosi remaja.

b. Pola asuh orang tua

Dalam menemukan dinamika emosi pada remaja yang bermain *game online* bukan hanya pengaruh teman sebaya yang menjadi faktor dalam pengaruh proses terjadinya dinamika emosi pada remaja yang bermain *game online*. Pola asuh orang tua ternyata juga menjadi faktor yang sangat berpengaruh dalam terjadinya hal tersebut. Pola asuh orang yang kurang tegas dalam membimbing dan memberi arahan bagi anak yang dapat menyebabkan anak bisa bermain *game online*.

Subjek 1 menyatakan

“...Belum, tapi dulu bermain game menggunakan handphone mak saya, waktu SMP kelas satu baru dibeli hp oleh orang tua...”

Subjek 2 menyatakan

⁶ Santrock, *adolescence perkembangan remaja*, edisi VI, 220.

“...Belum, saat tu ko pakai hp mak ko, waktu kelas satu SMP baru ko punya hp sendiri...”

Subjek 3 menyatakan

“...Iya, hp sendiri...”

Subjek 4 menyatakan

“...Iya hp sendiri...”

Subjek 5 menyatakan

“...Jadi gini kak, karena umur ku baru 11 tahun ku belum dikasih orang tua bermain Hp pada saat itu, jadi ku main game menggunakan Hp ayah disaat ayah lagi kerja...”

Subjek 6 menyatakan

“...saya meminta dibelikan Hp kepada ayah saya dan kebetulan di kasih oleh ayah...”

Subjek 7 menyatakan

“...Jadi waktu itu saya penasaran jadi saya minjam Hp teman untuk mencoba bermain game tersebut dan saya menjadi ketagihan untuk bermain game tersebut sehingga sampai rumah saya langsung ambil Hp orang tua saya dan mendownload juga game seperti di Hp teman saya tersebut. Pada saat itu saya masih berusia 9 tahun kak...”

Subjek 8 menyatakan

“...Hp sendiri...”

Subjek 9 menyatakan

“...Hp sendiri...”

Subjek 10 menyatakan

“...Di hp orang tua kak karena pada saat itu saya belum punya hp sendiri...”

Dari pernyataan subjek di atas bahwa pola asuh orang yang kurang memperhatikan anak dalam bermain *handphone* yang salah dalam menggunakan *handphone* mengakibatkan anak bisa dengan mudah bermain *game online* sehingga proses ini dapat menyebabkan terjadinya dinamika emosi remaja SMP yang bermain *game online*. Pola asuh orang tua yang kurang memperhatikan anak bukan hanya dapat menyebabkan terjadinya perubahan pada emosi tetapi juga berpengaruh pada perilakunya bahkan psikisnya karena terlalu membiarkan anak salah dalam penggunaan *handphone* yang digunakan anak untuk bermain *game online*. Dampak dari pola asuh orang tua yang kurang memperhatikan anak akan memberikan pengaruh pada perubahan perilakunya termasuk perubahan emosi.

Menurut Halawa & Christopher dalam Juwi menyatakan dalam mewujudkan perilaku yang baik pada remaja, peran orang tua dalam memberikan pola asuh yang baik dan sesuai dengan karakter remaja menjadi sangat penting untuk dilakukan. Pemahaman mengenai cara mendidik dan menanamkan konsep yang baik mengenai kedisiplinan perilaku pada remaja serta didukung oleh pemahaman akan karakter remaja lewat pemberian perhatian dan komunikasi intens yang terjadi di dalam keluarga menjadi hal penting yang harus dipahami orang tua dalam mengajarkan kedisiplinan pada remaja.⁷

⁷ Juwi Rayfana Tiwa, Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Remaja, *Jurnal Keperawatan*, Vol 7 No 1, 2019, Hal 2.

Sukrakarta menyatakan bahwa keluarga khususnya orang tua memegang peranan penting dalam membentuk sikap dan perilaku anak. Berbagai permasalahan dapat mempengaruhi minat dan anak untuk mengikuti kegiatan belajar di sekolah. Remaja yang bermain *game online* tidak terlepas dari beberapa faktor. Faktor yang menyebabkan anak bisa bermain *game online* adalah kurang perhatian dari orang-orang terdekat termasuk keluarga, mengalami stres, kurangnya kegiatan, lingkungan, pola asuh orang tua yang salah dan kurang tegas dalam memperhatikan anak. Pola asuh orang tua menjadi faktor salah satu faktor penyebab remaja bisa bermain *game online*.⁸

Pola asuh orang tua terbagi menjadi dua yaitu pola asuh positif dan pola asuh negatif, pola asuh positif yang diberikan orang tua dengan cara menanamkan pikiran yang positif dan rasa harga diri. Pola asuh negatif ialah pola asuh yang dihasilkan dengan sengaja atau tidak sengaja dari tindakan orang tua yang negatif, seperti memukul, mengabaikan, menghina, dan sikap tidak terpuji lainnya. Ini menunjukkan bahwa cara mengasuh anak berdampak pada perilaku mereka yang bermain *game online*. Pola asuh orang tua adalah cara mereka mendidik anak dan membimbing anak mereka. Jika pola asuh yang salah dari orang tua dapat mempengaruhi dinamika emosi dan perkembangan psikologis anak.⁹

⁸ Juwi Rayfana Tiwa, Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Remaja, *Jurnal Keperawatan*, Vol 7 No 1, 2019, Hal 2 dan 3.

⁹ Arief Budiman, Dkk, Faktor Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online pada Anak Sekolah, *Jurnal Kesehatan*, Vol 14, No 1, 2024. hal 24-28.

Dari pernyataan di atas dapat dilihat bahwa kesepuluh subjek mendapatkan pola asuh orang tua atau kurangnya perhatian dari orang tua. Pada dasarnya di usia seperti itu sangat membutuhkan lebih pola asuh yang baik agar perilaku dari remaja tidak menyimpang ke arah yang salah.

C. Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan hasil dari penelitian tentang Dinamika Emosi pada siswa SMP yang bermain *game online* ialah ada beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya dinamika emosi.

1. Rangsangan fisiologis

Dari 10 subjek dari hasil wawancara yang telah dilakukan bahwa ke 10 subjek memiliki rangsangan fisiologis yang hampir sama. Rangsangan fisiologis sendiri ialah reaksi tubuh yang terjadi saat individu mengalami situasi yang membuatnya merasa emosi. Contoh Ketika seseorang melihat ular berbisa, ia akan mengalami kekuatan yang di sebutkan dengan perubahan fisiologis seperti hati berdebar, tekanan darah naik, nafas bertambah cepat. Hal ini juga memiliki kesamaan yang terjadi pada subjek-subjek di atas.

2. Label kognitif

Dari 10 subjek berdasarkan dari hasil wawancara yang telah dilakukan bahwa ke 10 subjek memiliki label kognitif yang hampir sama. Label kognitif ialah proses pemikiran yang berlangsung di otak untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasi emosi yang mereka rasakan. Contohnya, seseorang yang melihat ular berbisa akan

mengklasifikasikan emosi yang mereka rasakan sebagai ketakutan. Hal ini memiliki kesamaan yang terjadi pada subjek-subjek diatas, apabila dalam bermain game subjek mengalami berbagai halangan, maka emosi yang diklasifikasi oleh subjek ialah ketakutan akan kekalahan dan rasa kesal.

3. Perilaku

Dari 10 subjek berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan bahwa ke 10 subjek memiliki perilaku yang hampir sama Ketika bermain *game online*. Perilaku ialah emosi yang terkait dengan perilaku verbal dan non verbal. Contohnya seseorang yang sedang ketakutan akan memiliki perilaku seperti menghilangkan suara, mengedipkan mata, dan bergerak Ketika melihat ular. Dari wawancara yang dilakukan bahwa perilaku yang dihasilkan subjek-subjek di atas memiliki perilaku hampir sama saat bermain *game online*.

4. Perilaku eksternal

Dari 10 subjek berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan bahwa ke 10 subjek memiliki perilaku yang hampir sama. Perilaku eksternal yaitu bagaimana individu menunjukkan emosinya dalam situasi yang berbeda. Contohnya, seseorang yang sedang ketakutan akan memiliki perilaku yang berbeda saat dirumah sendiri dan saat di tempat umum.

