

ABSTRAK

Devi Apriani,308322014, Masalah-Masalah *Game Online* Dikalangan Remaja (studi kasus: Prilaku Remaja Kelurahan Bandar Selamat Kecamatan Medan Tembung), Skripsi : Medan, Fakultas Ilmu Sosial, Jurusan Pendidikan Antropologi, Uiversitas Negeri Medan.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui masala-masalah *game online* dikalangan remaja, mengetahui faktor-faktor penyebab remaja bermain *game online*, dampak dari *game online*, bentuk pengawasan yang dilakukan orang tua.

Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pemilihan informan dilakukan secara *purposive sampling*. Adapun informan dalam penelitian tersebut adalah pemain *game online*, orang tua yang mempunyai anak remaja, dan juga pemilik *game online* tersebut.

Dari hasil penelitian ditemukan masalah-masalah *game online* dikalangan remaja yaitu masalah pada aspek pendidikan yaitu menjadi malas belajar, melupakan (PR), sering bolos belajar. Kesehatan yaitu pada kelelahan mata, jemari tangan, fisik, emosi dan terlambat makan. Moral yaitu kemerosotan moral, tidak ada saling mengharga. Perilaku yaitu berbohong dan mencuri orang tua. Kecanduan/ketergantungan yaitu merasa penasaran, dan melakukan apa saja demi kemenangan permainya.

Faktor yang melatar belakangi anak bermain *game online* adalah faktor eksternal adalah lingkungan keluarga yaitu kurangnya perhatian dari orang tua, keluarga yang berantakan, dan kesibukan orang tua. Lingkungan sekolah yaitu kurang perhatian dari guru dan kurang profesional. Lingkungan masyarakat yaitu kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar maupun teman sebaya , faktor internal yaitu rasa ingin tahu, kemauan/keinginan . Dampak dari *game online* pada negatifnya adalah lupa beraktifitas, berbohong, pemborosan berjudi, perilaku menyimpang, hubungan dengan keluarga dan teman berkurang, kekerasan, rasa tak tenang saat tidak bermain *games*.

Kata Kunci: Remaja, *Game Online*

