ABSTRAK

Game online merupakan kegiatan yang biasa dilakukan seseorang yang berhubung dengan internet. *Game online* merupakan hiburan ketika merasa bosan dari kegitan sehari-hari, baik kegiatan belajar maupun kegiatan lainnya. *Game online* memiliki dampak positif dan negatif bagi remaja. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak dari *game online* terhadap remaja di Dusun Randu Asri Kabupaten Sidoarjo. Jenis penelitian ini ialah menggunakan studi kasus (*case study*) yang merupakan dari bagian metode penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, seperti wawancara, observasi yang dituliskan dalam catatan lapangan. Hasil penelitian ini menunjukkan dampak positif *game online* dapat meningkatan konsentrasi, meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, dan secara psikologis dapat mengusir stres. Subjek penelitian memiliki konsentrasi yang baik dipengaruhi kebiasaan bermain *game online*. Subjek penelitian memilki kemampuan bahasa Inggris baik dipengaruhi *game online* berbahasa Inggris sehingga subjek terbiasa mendengar dan membaca dalam bahasa Inggris. Subjek penelitian menghilangkan stres dengan bermain *game online*. Untuk dampak negatif *game online* pada fisik, subjek mengalami sakit mata karena terlalu lama bermain *game online* dan badan mudah lelah karena terlalu lama duduk. Selain itu subjek penelitian juga kurang sehat karena terlalu sering begadang untuk bermain *game online*. Dampak gangguan mental pada subjek adalah munculnya adrenalin untuk melakukan tindak kekerasan seperti pada *game* yang dimainkan. Dampak sosial dari *game online*, subjek cenderung menghindar dari hubungan sosial dengan orang lain, bagi subjek orang lain mengganggunya saat bermain *game online*. Dampak akademik dan pengaruh terhadap perkembangan karakter subjek adalah menurunnya prestasi akademik karena menganggap akademik tidak penting, sehingga karakter subjek menjadi orang yang tidak disiplin dan tidak menghargai waktu.

Kata Kunci: *Game online*, Remaja

ABSTRACT

Online games are activities commonly done by individuals through internet connection. Online games serve as entertainment when someone feels bored with daily routines, whether it's studying or other activities. Online games have both positive and negative impacts on teenagers. The purpose of this research is to identify the impact of online games on teenagers in Dusun Randu Asri, Sidoarjo Regency. This research uses a case study approach, which is a part of qualitative research methods. The data collection techniques used are interviews, observation, and documentation. The data analysis process began by reviewing all available data from various sources, such as interview results and field notes from observations. The research findings show that the positive impacts of online games include improving concentration, enhancing English language skills, and helping relieve stress. The research subject had good concentration due to the habit of playing online games. Their English skills also improved because they were frequently exposed to English through the games, helping them get used to listening and reading in English. The subject also used online games as a way to reduce stress. However, the negative physical impacts include eye strain from playing too long and fatigue from sitting for extended periods. The subject also experienced poor health due to staying up late too often to play online games. In terms of mental impact, the subject showed signs of heightened adrenaline and aggressive tendencies, mimicking violent actions from the games. The social impact showed that the subject tended to avoid social interactions, seeing others as distractions while playing. The academic and character development impacts include a decline in academic performance due to a lack of interest in school, leading the subject to become undisciplined and less appreciative of time.

Keywords: Game Online, Teenagers

الملخص

تُعدّ الألعاب الإلكترونية من الأنشطة التي يُمارسها الأفراد عبر الاتصال بالإنترنت، وتُعتبر وسيلةً للترفيه عند الشعور بالملل من الأنشطة اليومية كالدراسة وغيرها. وتؤثر هذه الألعاب على المراهقين تأثيرًا إيجابيًا وسلبيًا في آنٍ واحد. يهدف هذا البحث إلى معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على المراهقين في دوسن راندو أسري بمحافظة سيدوارجو، باستخدام منهج دراسة الحالة ضمن إطار البحث النوعي، مع الاعتماد على تقنيات المقابلة والملاحظة والتوثيق في جمع البيانات. وقد أظهرت نتائج البحث أن من الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية تحسين التركيز، وتعزيز مهارات اللغة الإنجليزية، والتخفيف من التوتر النفسي، حيث أظهر المبحوث تركيزًا جيدًا بفضل اعتياده على اللعب، كما تحسّنت مهاراته في اللغة الإنجليزية بسبب تفاعله المستمر مع الألعاب الناطقة بها، إلى جانب استخدامها كوسيلة لتخفيف الضغط النفسي. أما الآثار السلبية، فتتمثل في مشاكل جسدية كآلام العين والتعب نتيجة الجلوس المطوّل، وتدهور الصحة بسبب السهر الطويل. وعلى الصعيد النفسي، ظهرت لدى المبحوث ميول لتقليد سلوكيات عنيفة كما في الألعاب، بينما على المستوى الاجتماعي، كان يميل إلى العزلة وتجنّب التواصل، معتبرًا أن الآخرين يزعجونه أثناء اللعب. كما أثرت الألعاب على أدائه الأكاديمي وشخصيته، حيث تراجع تحصيله الدراسي وفقد اهتمامه بالتعليم، مما انعكس على شخصيته فأصبح أقل انضباطًا ولا يُقدّر الوقت.

الكلمات المفتاحية :العاب اون لاين، المراهقون