



Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kebiasaan Mengumpat Pada Remaja Di Kelurahan Panggung Kecamatan Tegal Timur Kota Tegal

Susan Dwi Oktafiani

Universitas Pancasakti Tegal

Sarwo Edy

Universitas Pancasakti Tegal

Diryo Suparto

Universitas Pancasakti Tegal

JL. Halmahera KM 1 Tegal

Korespondensi penulis: oktafsusan@gmail.com

Abstract.

The intensity of playing online games for adolescents in Sub District of Panggung, Tegal Timur District, Tegal City, has caused them to practice swearing. The purpose of this study was to see the effect of playing online games on the habit of swearing in adolescents in Sub District of Panggung, Tegal Timur District, Tegal City. This research uses quantitative methods. The data technique used was observation, questionnaires and supporting documents. The population of this study were all of the people of Sub District of Panggung, East Tegal District, Tegal City, with a total sample of 100 respondents. Data were analyzed using simple linear regression test. The results showed that there was an effect of online games on the habit of swearing in adolescents in Sub District of Panggung, Tegal Timur District, Tegal City.

Keywords: *Intensity, Online Play, Swearing Habit*

Abstrak.

Intensitas bermain game online pada remaja di Kelurahan Panggung Kecamatan Tegal Timur Kota Tegal yang menyebabkan remaja melakukan kebiasaan mengumpat. Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap kebiasaan mengumpat pada remaja di Kelurahan Panggung Kecamatan Tegal Timur Kota Tegal. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, angket dan dokumen pendukung. Populasi penelitian ini adalah seluruh masyarakat Kelurahan Panggung Kecamatan Tegal Timur Kota Tegal dengan jumlah sampel 100 responden. Data dianalisis menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap kebiasaan mengumpat pada remaja di Kelurahan Panggung Kecamatan Tegal Timur Kota Tegal.

Kata kunci: *Intensitas, Game Online, Kebiasaan Mengumpat.*

LATAR BELAKANG

Bermain adalah aktivitas yang dilakukan berulang kali untuk mendapatkan kesenangan atau mencapai tujuan tertentu. Bermain juga sering digunakan sebagai cara untuk mengurangi stres yang disebabkan oleh berbagai masalah yang dihadapi. Bermain cenderung menyenangkan bagi semua orang, dari anak-anak hingga dewasa. Permainan, khususnya bagi anak-anak, dianggap sebagai bahasa universal yang membantu berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Sementara itu, bagi orang dewasa, bermain dianggap sebagai kegiatan untuk

mengisi waktu luang atau mengatasi jenuh yang mungkin disebabkan oleh aktivitas sehari-hari yang membebani mereka.

Aktivitas bermain mengalami perubahan yang signifikan seiring dengan kemajuan zaman yang berlangsung dengan pesat. Anak-anak saat ini secara bertahap meninggalkan permainan tradisional. Karena permainan modern dapat dimainkan di mana saja tanpa meninggalkan rumah, mereka cenderung memilih permainan modern daripada permainan tradisional. Kemampuan mereka untuk bermain di dalam kamar sambil berbaring menjadikannya lebih menarik bagi mereka. Selain itu, permainan kontemporer memberikan variasi permainan yang lebih menarik, meningkatkan tingkat tantangan, dan mendorong pemain untuk mencoba pengalaman bermain baru.

Permainan kontemporer berkembang seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin maju, terutama dalam transisi dari permainan offline ke permainan online. Pengguna harus menginstal program permainan tersebut terlebih dahulu sebelum dapat menikmati permainan online. Proses ini membutuhkan perangkat keras, atau hardware, yang memadai untuk memberikan pengalaman bermain yang optimal. Pengguna tidak dapat bermain permainan online sampai mereka melakukan registrasi atau pendaftaran. Tidak semua permainan online dapat dimainkan tanpa biaya; beberapa di antaranya memerlukan registrasi atau pembuatan akun, yang dapat menghasilkan biaya, dan beberapa lainnya memerlukan pembelian voucher game, di mana pengguna harus memasukkan kode khusus, yang disebut kode sumber, sebelum dapat mengaksesnya. Namun, ada juga permainan online yang dapat dimainkan tanpa biaya hanya dengan melakukan registrasi.

Sejak pertengahan tahun 90-an, industri game online di Indonesia mengalami perkembangan yang signifikan, terutama dengan munculnya game Nexia. Game online Ragnarok Online (RO), yang diadaptasi dari komik Ragnarok, menjadi sangat populer di Indonesia dan di seluruh dunia. Kemampuannya untuk memberikan pemain kontrol penuh atas karakter yang mereka buat dan memberikan berbagai pilihan, seperti membuat karakter yang kuat, lemah, pemaarah, dan lain sebagainya, menjadikan RO sangat diminati oleh penggemar game di seluruh dunia.

Berbagai tingkatan, atau level, tersedia sebagai tahapan dalam permainan online. Setiap jenis permainan online memiliki identitas karakter, atau identitas karakter, yang harus dipertahankan untuk menjaga reputasi karakter tersebut di dunia maya. Permainan dimulai dari

level satu dan meningkat seiring dengan kemampuan pemain untuk menguasai permainan. Dengan banyak level ini, para pemain menghadapi tantangan untuk terus berusaha untuk mencapai tingkat selanjutnya. Pemain akan dihadapkan pada berbagai tantangan di setiap level, mulai dari yang sederhana dan mudah hingga yang lebih kompleks dan menantang. Hal ini meningkatkan pengalaman bermain dan mendorong pemain untuk terus berkembang. Setiap kali berhasil mengatasi tantangan, ada kepuasan dan rasa bangga yang tak tertandingi. Pada awal tahun 2020, jumlah pengguna internet di seluruh dunia telah mencapai angka 4,5 miliar.

Dari jumlah tersebut, sekitar 20 persen dari pengguna internet berusia 16-64 tahun melaporkan bahwa mereka secara rutin menonton live streaming dari individu yang sedang bermain game, sementara satu dari tujuh orang menonton turnamen esports. Data ini mengindikasikan tren yang menunjukkan meningkatnya minat terhadap konten game dan esports di kalangan pengguna internet. Selain itu, sekitar 80 persen dari pengguna internet dalam rentang usia 16-64 tahun melaporkan bahwa mereka memainkan game setidaknya sekali sebulan, sehingga total jumlah gamer di seluruh dunia mencapai 3,5 miliar orang. Dari jumlah tersebut, mayoritas, yaitu sekitar 69%, mengakui bahwa mereka memainkan game di perangkat mobile. Di sisi lain, sekitar 41% memilih untuk memainkan game di laptop atau desktop, sementara sekitar 25% memilih konsol sebagai platform permainan mereka. Hal ini mencerminkan preferensi yang signifikan terhadap permainan mobile, yang didorong oleh harga perangkat yang lebih terjangkau dibandingkan dengan PC gaming atau konsol. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika jumlah pemain game mobile jauh lebih besar daripada pemain PC dan konsol.

Diperkirakan ada sekitar 142 juta pengguna internet di Indonesia, dengan sekitar 30 juta anak milenial memainkan game setiap hari, menurut Ferdinandus Setu, Plt. Kepala Biro Humas Kominfo yang diwawancarai oleh Okezone. Ferdinand Setu juga menekankan betapa pentingnya game ketika mempertimbangkan usia pemain. Selain itu, game dikategorikan berdasarkan usia, mulai dari yang cocok untuk anak berusia tiga, tujuh, tiga belas, dan delapan belas tahun, hingga beberapa game yang tidak termasuk dalam kategori usia tertentu secara keseluruhan. Untuk menghindari paparan yang tidak pantas dan berpotensi merugikan bagi pengguna, terutama anak-anak dan remaja, game yang melampaui batas dengan mengandung pornografi, kekerasan yang sangat vulgar, dan konten yang tidak pantas harus dihapus atau diblokir. Untuk menjaga keamanan dan integritas ekosistem game daring, pihak yang

berwenang seperti regulator permainan, platform distribusi game, dan otoritas yang relevan harus segera menghentikan penghapusan atau pemblokiran ini. Maka dari itu, peneliti ingin meneliti tentang bagaimana intensitas bermain *game online* berpengaruh terhadap kebiasaan mengumpat pada remaja di kelurahan Panggung Kecamatan Tegal Timur Kota Tegal?"

KAJIAN TEORITIS

Pertama, State-of-the-art yang berjudul "Pengaruh Intensitas Bermain Game *online* terhadap Agresivitas Siswa" dicetus oleh Conni La Febrina 2014. Metode analisis data dengan Analisis Varian (ANOVA) Satu Jalan dan uji-t. Hasil pengujian hipotesis menggunakan ANOVA menunjukkan perbedaan agresivitas anak pada ketiga kelompok intensitas bermain game online. Dilanjutkan dengan uji-t yang menunjukkan, semua H_0 ditolak, maka H_a diterima. Implikasi hasil penelitian ini adalah intensitas yang dimiliki anak ketika bermain game online dapat memberikan kontribusi yang dapat memicu agresivitas anak terhadap lingkungan sekitarnya.

Kedua, state-of-the-art yang berjudul "kecanduan Game *Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya" dicetus oleh Eryzal Novrialdy 2019. Peneliti berbeda dengan penelitian ini dari jenis penelitiannya dengan menggunakan metode penelitian kualitatif serta

METODE PENELITIAN

Metode deskriptif digunakan untuk memberikan deskripsi sistematis, faktual, dan akurat tentang fenomena yang diamati, yaitu hubungan antara intensitas bermain game online dan kebiasaan mengumpat remaja di wilayah tersebut. Sementara analisis tidak akan berusaha untuk menetapkan sebab-akibat secara langsung, fokus analisis akan berada pada penjelasan tentang karakteristik variabel yang diamati dan hubungan antara mereka. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang bagaimana penggunaan game online berdampak pada perilaku remaja di daerah tersebut.

Dalam buku Sugiyono "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D" (2016:80), populasi dapat didefinisikan sebagai area generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Orang-orang muda yang tinggal di Kelurahan Panggung, Kecamatan Tegal Timur, Kota Tegal, adalah subjek penelitian ini. Hubungan antara intensitas

bermain game online dan kebiasaan mengumpat adalah salah satu ciri remaja yang menjadi subjek penelitian.

Penulis menggunakan jenis data kuantitatif dalam penelitian ini. Jenis data ini dibagi menjadi dua kategori: data diskrit (terdiri dari nilai-nilai terpisah dan terbatas) dan data kontinu (diperoleh dari hasil menghitung atau membilang, bukan dari pengukuran). Jenis data kontinu (diperoleh dari hasil pengukuran) dapat mengambil berbagai nilai di antara dua angka yang berdekatan. Sumber data terbagi menjadi dua kategori, menurut Sugiyono (2013:156) Sumber Data Primer: sumber data yang memberikan data kepada pengumpul data atau peneliti secara langsung, misalnya melalui pengamatan langsung, wawancara, survei, atau cara lain; Sumber data sekunder adalah sumber data yang tidak memberikan data secara langsung kepada pengumpul data atau peneliti. Data ini berasal dari sumber sebelumnya. Ini dapat diperoleh melalui berbagai sumber, seperti laporan penelitian, foto, dokumen, atau data yang telah dipublikasikan sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data menunjukkan hasil penelitian sebagai berikut. Jika Anda melihat temuan penanda dan petanda, mereka tampak seperti dua hal yang terpisah satu sama lain, seolah-olah tanda dapat membedakan keduanya. Namun demikian, kata "penanda" dan "tanda" hanyalah dua istilah yang berguna untuk menunjukkan bahwa dua hal berbeda yang diperlukan untuk menjadi tanda. Penanda dan petanda selalu ada bersama-sama, dan hubungan antara mereka disebut pemaknaan atau makna yang diinginkan. Oleh karena itu, telah jelas bahwa Saussure menggunakan dikotomi penanda dan petanda dalam bidang linguistiknya (Pradopo, dalam Halid 2019 : 65).

Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi representasi masyarakat Kabupaten Tegal dalam lirik lagu Galawi. Pada awal diskusi latar belakang, disebutkan bahwa Ki Haryo Enthus Susmono, seorang dalang muda dari Tegal dan anak dari Alm, menciptakan lirik lagu Galawi. Lagu ini diciptakan oleh Ki Enthus Susmono untuk menceritakan aktivitas di Kabupaten Tegal dan perasaan cinta terhadap daerahnya. Di bagian reff, ia mengatakan bahwa Kabupaten Tegal dikenal dengan istilah "Bateng loreng binoncengan", yang berarti bahwa orang-orang di Tegal berani tetapi sopan, atau bahwa orang-orang di Tegal terlihat kasar tetapi sebenarnya halus. Namun, kata "berani" dimaksudkan untuk memiliki keberanian untuk melakukan inovasi,

"Makanan Tegal disebut sebagai Jepangnya Indonesia karena orang di sini mampu membuat apapun cukup dengan melihat barangnya saja."

Jawaban pencipta hampir sama, tetapi Imam Joend tidak menyebutkan istilah Kabupaten Tegal, "Banteng loreng binoncengan." Peneliti berhasil menemukan Imam Joend, pengarang lagu Galawi. Mereka membahas tentang lagu tersebut dengan membedah setiap bait untuk menunjukkan bahwa kata-kata tersebut menunjukkan masyarakat Kabupaten Tegal dalam lagu Galawi. Peneliti menggunakan teori semiotika Ferdinand de Saussure, di mana tanda adalah lagu Galawi, signifier adalah lirik lagu, dan signified adalah kondisi sosial. Diskusi lirik lagu Galawi kemudian diakhiri dengan membuktikan representasi masyarakat Kabupaten Tegal.

Pengembang lagu ingin menunjukkan bahwa Slawi adalah Ibu Kota Kabupaten Tegal dalam bait pertama. Tegal dan Slawi adalah kata Galawi. Imam Joend menjelaskan bahwa kata Galawi adalah singkatan dari supir bus yang menyebut penumpang "Galawi Galawi" dan "Tegal Slawi". Kecamatan Warureja dan Margasari adalah bagian timur dan barat Kabupaten Tegal, menurut bait kedua pengarang lagu. Pengarah lagu hanya menyebutkan wilayah Kabupaten Tegal dari ujung timur hingga barat dari 18 kecamatan yang ada. Satu kecamatan di Kabupaten Tegal adalah Warureja. Lokasi Kecamatan Warureja adalah antara 106o04'25" BT dan 106o08'04" BT, dan 6o52'44" LS dan 6o54'11" LS. Warureja berada di pantai dengan beberapa hutan di sekitarnya. Area totalnya adalah 6.231,45 hektar. Di Kecamatan Warureja, Kedungjati memiliki luas 1.178,43 hektar. Dengan luas 795,56 hektar, Kedungkelor berada di posisi kedua.

Kecamatan warureja dikelilingi oleh laut Jawa di utara, kabupaten pematang di timur, kabupaten pematang di selatan, dan kecamatan suradadi dan kedungbanteng di barat. Dalam bait ketiga, pengarang lagu berusaha menunjukkan bahwa seluruh wilayah Kabupaten Tegal terdiri dari daratan, lautan, dan pegunungan. Daratan terletak di daerah Adiwerna dan sekitarnya. Pantai terletak di hamparan laut Jawa di Kecamatan Suradadi dengan pantai Purwahamba Indah. Selain itu, ada di daerah pegunungan di kaki gunung Slamet di objek wisata Guci, Desa Guci Kecamatan Bumijawa Kabupaten Tegal. Tidak diragukan lagi, setiap daerah memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Teguh Puji Harsono, seorang budayawan dari Kabupaten Tegal, menjelaskan bahwa geoculture adalah ciri-ciri kebudayaan yang didasarkan pada tanah yang mereka tempati. Di Kabupaten Tegal, dua corak kebudayaan yang berbeda dapat ditemukan di daerah pesisir, khususnya di beberapa Kecamatan Kramat, Warureja, dan Suradadi, yang sangat kental dengan kebudayaan pesisir. Selain itu, di daerah

Pada bait keempat, disebutkan bahwa sumber mata pencaharian masyarakat Kabupaten Tegal sangat beragam dan beragam. Di antara mereka adalah nelayan, pengusaha, seniman, pegawai negeri sipil, dan angkatan laut dan darat. Dengan luas total 38 965 ha, tenaga kerja di sektor jasa sebesar 53,81%, manufaktur sebesar 26,05%, dan pertanian sebesar 20,14% di Kabupaten Tegal, menurut data Sakernas 2020. Ini juga menunjukkan bahwa banyak orang di Kabupaten Tegal bekerja sebagai petani.

Selain mengalami kesulitan dalam bidang seni, Kabupaten Tegal juga telah menghasilkan banyak artis berkelas dunia. Limbad, Demian, Riza Syah, Najib Balapulung, Parto, dan Ki Enthus Susmono adalah mereka. Penulis hanya menyebutkan beberapa seniman terkenal, tetapi saat ini ada banyak seniman baru dari generasi penerus, seperti dalang cilik Adit Jaka Nyong dan Ki Haryo Enthus Susmono. Dengan mempertimbangkan kondisi sosial yang telah disebutkan peneliti dengan menunjukkan beberapa bukti dan fakta yang ada, bait keempat ini benar-benar memberikan gambaran tentang penghasilan yang diterima oleh masyarakat Kabupaten Tegal, yang terdiri dari buruh tani, nelayan, pengusaha seniman, pegawai sipil, dan angkatan.

Dalam hal ini, pengarang lagu tidak menyebutkan jenis penelitian apa yang telah mereka lakukan, tetapi mereka berusaha untuk menunjukkan semuanya melalui notasi yang terbatas dalam lagu, yang liriknya bersajak seperti pantun dengan sampiran dan isi. Orang-orang di Kabupaten Tegal percaya bahwa mereka harus meninggalkan daerahnya atau merantau jika mereka ingin sukses. Industri rumahan, yang menghasilkan barang untuk wilayah pegunungan dan lautan, adalah mata pencaharian terbesar masyarakat Kabupaten Tegal. Sudut pandang budayawan kemudian menemukan bahwa sebagian besar aktivitas masyarakat Kabupaten Tegal terletak di industri rumahan, yang mampu memenuhi kebutuhan masyarakat pesisir dan agraris, dan telah menghasilkan produk industri untuk kedua daerah tersebut dan bahkan sampai ke luar daerah yang jauh dari Kabupaten Tegal.

Pada bait kelima, pengarang lagu mengabil Waduk Cacaban karena memiliki sejarahnya. Bendungan Cacaban terletak di Kecamatan Kedungbanteng, Kabupaten Tegal, Jawa Tengah, Indonesia. Waduk memiliki luas 928,7 hektar dan mengandung air 90 juta meter kubik. Latar belakang pemandangan hutan yang indah mendukung waduk ini. Pembangunan Waduk Cacaban dimulai pada tahun 1914, dan rencana komprehensif dibuat pada tahun 1930 oleh pemerintah kolonial Belanda. Namun, Presiden Soekarno baru meresmikannya pada tahun 1952. Selain berfungsi untuk mengairi sawah-sawah di sekitarnya,

waduk ini juga digunakan sebagai tempat wisata. Salah satu objek wisata lokal, lokasinya tidak jauh dari Slawi, kurang lebih 9 km ke arah timur. Selain Wisata Guci dan Pantai Purwahamba Indah, Cacaban adalah tujuan wisata populer di Kabupaten Tegal.

Wisatawan dapat menikmati suasana tenang dengan memancing ikan, berjalan di atas bendungan, atau mengendarai kapal untuk mengelilingi waduk. Makanan khasnya adalah berbagai jenis ikan air tawar yang tersedia setiap saat. Selain itu, sebagai destinasi wisata nasional, waduk cacaban sedang dalam proses perbaikan. Menurut laporan, renovasi waduk cacaban akan selesai pada awal tahun 2022. Dengan demikian, pembangunan yang terus berlanjut di wilayah ini pasti akan meningkatkan kemajuannya, dan dengan masuknya wisatawan dari luar daerah, peluang untuk membuka bisnis baru akan muncul dengan mudah. Karena Waduk Cacaban sangat digunakan untuk mengairi persawahan desa, jerone airnya sangat penting. Imam Joend juga menyatakan bahwa air yang tenang sangat penting bagi masyarakat Kabupaten Tegal karena membuat mereka tenang, penyabar, dan penuh keyakinan.

Semua makhluk hidup memanfaatkan air kali gung, yang disebut gemercik. Bisa menjadi sumber mata pencaharian bagi orang-orang yang tinggal di dekat sungai Gung. Mereka memanfaatkan pasir dan batunya untuk kemudian dijual untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka. Selain itu, orang-orang di Kabupaten Tegal memiliki semangat yang luar biasa dan tidak mudah menyerah. Lirik lagu ini mirip dengan pantun dengan sampiran dan isi yang bersajak aa aa, tetapi setiap ciptaan memiliki makna dan filosofi. Peneliti menemukan informasi tentang Kali Gung, juga dikenal sebagai Sungai Gung. Sungai, sumber mata air, jelas merupakan tempat peradaban dimulai. Sebagai contoh, Sungai Nil dan Gangga menciptakan masyarakat di Mesir dan India. Itu juga berlaku untuk Tegal. Masyarakat Tegal dihidupkan oleh aliran Sungai Gung yang berasal dari Gunung Slamet. Sungai Gung yang indah membelah Tegal. Sampai-sampai penyair Tegal mengubahnya menjadi sebuah syair yang sangat bermakna berikut:

"Kali Gung tuke metu sing gunung, mili anjog laut ngliwati bukit Sitanjung."

"Kali Gung membawa berkah dan untung, yang jasane di jaman gemiyen tidak terhitung".

"Banyune sing mambrah-mambrah, nggo ngeleb tanduran ning sawah."

"Watu krikil dan wedine, nganggo mbangun apa bae."

"Sing akeh muji syukure, anane kali Gung ning kene."

"Yuh dirumat dipiara, indahe tetep dijaga."

Gunung menimbulkan Sungai Gung, yang mengalir ke laut melalui Bukit Sitanjung. Dari jaman dahulu, Sungai Gung telah memberikan banyak manfaat dan berkah. Airnya melimpah untuk mengairi sawah. Untuk membuat apa pun dari batu, kerikil, dan pasir. Kami sangat bersyukur karena ada Sungai Gung di sini. Semoga dirawat dan tetap indah. Pada artikel yang ditulis oleh admin bacamedia.com berjudul "Sungai Gung dan Ki Gede Sebayu: cerita singkat dari Tegal", sebutkan nama penyair yang tidak disebutkan namanya. Selain itu, nama Sungai Gung diabadikan dalam nama kereta api KA yang menghubungkan Tegal ke Semarang, Kaligung, yang sama dengan KA Jalan Raya. Seperti bait pertama, bait ke enam menggunakan sajak seperti pantun, tetapi pengarang berusaha agar setiap lirik memiliki arti. Menurut Imam Joend, pemilihan pompa cor, besi, dan konfeksi karena jenis industri rumahan yang populer di Talang, Pesarean, dan Kali Mati, dengan industri logam di daerah tersebut sangat terkenal hingga disebut sebagai Jepangnya Indonesia. Selain itu, bisnis konfeksi adalah salah satu jenis bisnis yang banyak digeluti. Di daerah Tembok, misalnya, kehadirannya sangat bermanfaat bagi masyarakat lain karena membuka lapangan kerja baru.

Dalam industri kuliner, sate Tegal berbeda dari yang lain; yang dimaksud di sini adalah sate kambing Tegal dan tahu aci, yang merupakan makanan khas Tegal. Industri rumahan dan usaha kecil dan menengah (UMKM) lainnya masih ada di Kabupaten Tegal. Puisi tidak memiliki banyak ruang untuk dibahas, tetapi lagu memiliki banyak notasi. Hanya satu yang terkenal dari banyak makanan yang dia sebutkan, serta produk olahannya. Mengingat kekhasan yang ada di Kabupaten Tegal, penulis teringat pada sebuah lagu oleh seniman asal Tegal Najeeb Bahresy yang menggambarkan daerah tersebut dalam sebuah lagu yang disebut "Teh Poci Gula Batu". Lagu ini menggambarkan teh wasgitel, yang merupakan teh khas Kabupaten Tegal dan merupakan tradisi untuk menyambut tamu.

Pada bait tujuh, pengarang menyatakan bahwa siswa dan santri pondok berasal dari berbagai masyarakat di Kabupaten Tegal. Banyak sekolah di Tegal, baik negeri maupun swasta, dan ada juga yang berbasis keagamaan. Selain itu, Kabupaten Tegal memiliki beberapa pondok pesantren tua, salah satunya adalah Mahadut Tolabah yang terletak di wilayah Babakan Lebaksiu, bersama dengan beberapa pondok pesantren lainnya.

Menurut data BPS Kabupaten Tegal, pada tahun 2020, ada 466 sekolah TK/RA dan 28.147 murid dengan 2.032 guru. Meskipun ada 879 sekolah SD/MI, ada 160.479 siswa dan 9.266 guru. Ada 189 sekolah dengan tingkat SLTP/MT, dengan 69.364 siswa dan 4.260 guru.

Dengan cara yang sama, ada 107 sekolah yang menawarkan pendidikan tingkat lanjutan atas (SLTA-SMK/MA), dengan total 52.537 siswa dan 3.274 guru. Orang-orang berusia 7-12 tahun masih bersekolah di SD/MI/sekolah menengah 99,23%, orang berusia 13-15 tahun masih bersekolah di SMP/MTs/sekolah menengah 77,26%, dan orang berusia 16-18 tahun masih bersekolah di SMA/SMK/MA/sekolah menengah 53,71%.

Pengarangnya mencoba menunjukkan bahwa Pantai Purwahamba Indah atau Purin itu indah dalam bait ke-8. Purwahamba Indah berada di Jl. dan dapat dicapai dengan mudah. Nomor 40 di Desa Purwahamba, Desa Suradadi, Kabupaten Tegal, Jawa Tengah. Karena lokasinya berada di Jl. Jalan raya Tegal-Pemalang KM 04 di Kota Tegal memungkinkan perjalanan dari mana saja, seperti Brebes, Pemalang, dan Semarang. Dari Tegal ke pur'in, yang berjarak 17 km, membutuhkan waktu sekitar 25 menit. Di lokasi Pantai Purwahamba Indah, Anda dapat pergi dengan bus, mobil pribadi, atau sepeda motor. Pur'in menyediakan banyak tempat parkir.

Wisata Guci terletak di lereng Gunung Slamet, dengan ketinggian 1.050m hingga 1.250 mdpl dan luas 20 ha. Kurang lebih 33 kilometer dari Slawi ke selatan menuju Guci. Ada beberapa air terjun dan pancuran air panas, seperti pancuran 5, pancuran 7, dan pancuran 13. Sumber air panas Pancuran 13 adalah yang paling terkenal. Sumber air panas Guci penuh dengan mineral dan unsur belerang yang tidak berbau, jernih, dan tidak berasa. Ada banyak fasilitas yang tersedia, termasuk hotel, vila, tempat menginap di rumah, restoran, area bermain, fasilitas pendidikan, outbond, bumi perkemahan, waterboom, kuda wisata, souvenir, dan kolam renang air panas. Alam Guci masih asri dan sejuk, dengan pemandangan yang menakjubkan, dan banyak sumber air panas yang baik untuk kesehatan. Ini adalah daya tarik wisata yang tak terlupakan. Wisatawan juga percaya bahwa mandi bersama setiap malam Jumat Kliwon membawa keberkahan.

Lagu Galawi dibuat hanya karena rasa kangen pengarang terhadap tanah kelahirannya, Kabupaten Tegal. Selain itu, dia menyatakan bahwa selama proses pembuatan lagu Galawi, banyak orang perantauan di Jakarta sering kembali ke tempat asalnya, hampir setiap minggu sekali. Jika melihat dari perspektif subjektif penulis, mungkin benar bahwa setelah beberapa kali menghabiskan waktu di tempat lain, seringkali penulis merasa kangen dan ingin kembali ke Kabupaten Tegal.

Peneliti juga bertanya tentang pernyataan Kabupaten Tegal nganeni lan mbetahi yang disebutkan dalam lagu kepada penduduk setempat. Teguh Bangun, yang bekerja di perusahaan di Bogor, membenarkan pernyataan tersebut, mengatakan bahwa karena baru beberapa hari berada di perantauan, rasa kangen sering muncul dan membuatnya ingin segera pulang ke halaman karena suasana yang berbeda yang nyaman dan makanan yang tidak bisa dimakan. Selain itu, ia menyatakan bahwa beruntung masyarakat Kabupaten Tegal banyak yang merantau, baik untuk bekerja atau menjual warteg. Dengan demikian, ini dapat digunakan untuk melepaskan rasa rindu kepada Kabupaten Tegal.

Pengarah lagu menceritakan bagian utara dan selatan Kabupaten Tegal, dari Kecamatan Bumijawa hingga Dukuhuri. Ditanya tentang alasan pembuatan lagu Galawi, dia menjawab bahwa itu karena kangen akan masa lalunya di Jakarta dan hubungannya dengan Agus Riyanto, yang merevisi liriknya, yang awalnya mengubah bagian timur lirik menjadi Warureja. Dia berpendapat bahwa lagu Galawi mewakili semua orang di Kabupaten Tegal, bukan hanya anggota masyarakatnya. Dengan ketinggian 1800 meter dpl dan 500 meter dpl, udara di Kecamatan Bumijawa relatif dingin. Selain menghasilkan banyak sayur-sayuran dan buah-buahan, wilayah ini juga kaya akan hasil alam seperti kayu, kopi, dan teh. PDAM Tegal Kota menggunakan air mata air "Bulakan" di Bumijawa. Batas Utara meliputi kecamatan Balapulang dan Margasari Timur, serta kecamatan Bojong Selatan dan Banyumas Barat, masing-masing di kabupaten Brebes. Mata pencaharian penduduknya terdiri dari bertani, tenaga kerja pemerintah, dan industri rumah tangga, yang mencakup produksi tempe, antara lain. Selain itu, kecamatan ini memiliki pabrik air mineral.

Desa Cempaka terletak di sebelah barat Kecamatan Bumijawa. Desa wisata ini memiliki beberapa tempat yang menarik untuk dikunjungi. Beberapa di antaranya adalah Tuk Mudal, sebuah mata air yang menyerupai telaga dengan air yang bening. 2) Pasar Slumpring, sebuah tempat pasar tradisional di bawah hutan bambu, menjajakan makanan tradisional pedesaan dan pertunjukan musik etnik secara live yang menambah nuansa pedesaan. Irat, sebuah koin yang terbuat dari bambu dengan nilai Rp 2.500,- per keping, digunakan untuk semua transaksi di pasar ini. Pasar ini hanya buka pada hari Minggu dan pada waktu tertentu. 3) Bukit Bulak Cempaka, sebuah puncak bukit yang menakjubkan yang menawarkan pemandangan alam dari ketinggian. Untuk mengucapkan terima kasih kepada Tuhan atau melawan bala, orang masih melakukan sedekah bumi atau ruwat bumi.

Kecamatan Dukuhturi terletak di Kabupaten Tegal, Jawa Tengah, Indonesia. Kecamatan Dukuhturi berbatasan dengan Kota Tegal di sebelah utara, Kramat dan Talang di timur, Adiwerna di selatan, dan Brebes di barat. Orang-orang di Kecamatan Dukuhturi bekerja sebagai petani dan bisnis kecil. Banyak dari mereka juga membuka warung di Tegal sendiri dan di kota-kota besar seperti Jakarta. Desa Sidakaton dan Sidapura terkenal karena warungnya. Wilayah Kecamatan Dukuhturi di sekitar Talang dan Adiwerna memiliki mata pencaharian yang hampir sama karena mereka berada di bagian tengah. Tradisi yang masih dilakukan, seperti Rabu Pungkasan dan ruwatan, sama seperti di daerah lain.

Ki Haryo menyatakan bahwa masyarakat di Kabupaten Tegal masih banyak yang mempertahankan adat istiadat mereka, dan adat istiadat yang umum dilakukan di setiap daerah hampir identik, hanya berbeda tergantung pada keadaan sosial. Imam Joend, seorang seniman dari Kabupaten Tegal, menciptakan lagu Galawi yang menggunakan bahasa daerah Tegal. Apa yang tertulis dalam lirik lagu Galawi menunjukkan bahwa masyarakat Kabupaten Tegal diwakili dalamnya, menurut observasi, penelitian, dan analisis yang dilakukan peneliti. bukan hanya masyarakatnya saja, tetapi dari berbagai sisi. Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, yaitu untuk menafsirkan dan mengetahui representasi masyarakat Kabupaten Tegal pada lirik lagu Galawi. Peneliti telah melakukan analisis tentang representasi masyarakat Kabupaten Tegal dalam lagu Galawi, seperti yang dibahas oleh peneliti sebelumnya. Mereka menggunakan alat analisis semiotika Ferdinand de Saussure. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peneliti dapat mendapatkan sepuluh bait lirik lagu yang mewakili berbagai aspek masyarakat Kabupaten Tegal, termasuk identitas daerah, mata pencaharian, interaksi sosial, dan tradisi dan kebudayaan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Kebiasaan Mengumpat pada Remaja di Kelurahan Panggung Kecamatan Tegal Timur Kota Tegal”, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game-online* dan kebiasaan mengumpat remaja di daerah tersebut. Kemungkinan remaja memiliki kebiasaan mengumpat meningkat seiring dengan intensitas bermain game online. Penelitian ini menunjukkan bahwa perhatian lebih lanjut diperlukan terhadap dampak intensitas bermain game online terhadap perilaku remaja dan pentingnya menerapkan pengelolaan waktu yang sehat saat bermain game online. Selain itu, penelitian ini juga memberikan wawasan tentang pentingnya pendekatan preventif dan intervensi untuk

mengurangi efek negatif kebiasaan bermain game online, seperti kebiasaan mengumpat, pada remaja di daerah tersebut.

Di Kelurahan Panggung, Kecamatan Tegal Timur, Kota Tegal, kebiasaan mengumpat dan intensitas bermain game online sangat berpengaruh pada remaja. Intensitas bermain game online merupakan penyebab 48,2% dari kebiasaan mengumpat remaja. Tempat tersebut memiliki intensitas bermain game online yang tinggi, dengan total 4.441, berada di antara 3.740 dan 4.619. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa remaja di Kelurahan Panggung, Kecamatan Tegal Timur, Kota Tegal, memiliki kecenderungan yang tinggi untuk mengumpat dan terlalu banyak bermain game online.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih untuk Bapak dan Ibu tercinta yang selalu memberikan semangat dan do'anya untuk kesuksesanku serta teman-teman seperjuangan sekaligus persambatan dan permisuhan.

DAFTAR REFERENSI

- Farabi, Iqbal. 2013. *Infografis: Beberapa Statistik Mengenai Mobile Gaming*. Diakses dari Daily Social: <https://dailysocial.id/post/infografis-beberapa-statistik-mengenai-mobile-gaming-pada-tanggal-5-Maret-2020>.
- Febrian, Jack dan Farida Andayani. 2002. *Kamus Komputer dan Istilah Teknologi Informasi*. Bandung: CV. Informatika.
- Fernando, Gery. 2018. *Hubungan Antara Bermain Game Online dengan Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar*. Jurnal Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Lampung.
- Ghozali, Imam. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariete dengan Program IBM SPSS 23*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Haqq, Akbar Taufan. 2016. *Hubungan Intensitas Bermain Game Online terhadap Agresivitas Remaja Awal di Warnet A, B, dan C Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Lestari, Merita Ayu. 2018. *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja (Studi di Sekolah Menengah Pertama Sawunggaling Jombang Kelas 2)*. Skripsi. Prodi Ilmu Keperawatan STIKes Insan Cendekia Medika Jombang.
- Lutfie, Arguby Purnomo dan Lukfianka Sanjaya Purnama. 2013. *Mendesain Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Video Games*. Surakarta: Fataba Press.
- Luthfi, Ahmad. 2019. 30 Juta Anak Milenial Gemar Bermain Game Setiap Hari. Diakses dari Oke Techno: <https://techno.okezone.com/read/2019/03/28/326/2036223/30-juta-anak-milenial-gemar-bermain-game-setiap-hari> pada tanggal 5 Maret 2020.

Sekaran, Uma. 2006. *Metodologi Penelitian untuk Bisnis*, Edisi 4, Buku 2. Jakarta: Salemba Empat.

Setiawan, Heri Saputra. 2018. *Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta*. *Faktor Exacta* 11 (2): 146-157.

Subagyo, Joko. 2011. *Metodologi Penelitian dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Aneka Cipta.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Administrasi dilengkapi R&D*. Cetakan Keduapuluh. Bandung: Alfabeta.

Suliyanto. 2015. *Metode Riset Bisnis*. Yogyakarta: Penerbit Andi.