

## UPAYA ORANGTUA DALAM MENGONTROL KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE REMAJA DI KELURAHAN ALAI PARAK KOPI KOTA PADANG

Arif Sulfian Efendi<sup>1</sup>, Erningsih<sup>2</sup>, Sri Rahmadani<sup>3</sup>

Proram Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI  
Sumatera Barat

[arifsulfiane@gmail.com](mailto:arifsulfiane@gmail.com), [erningsihanit@gmail.com](mailto:erningsihanit@gmail.com), [sriahmadani118@gmail.com](mailto:sriahmadani118@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan meningkatnya perkembangan teknologi, yang merambah ke segala bidang kehidupan, baik dunia industry, pendidikan hingga ekonomi, dari maraknya perkembangan teknologi saat ini menyebabkan setiap orang tak terkecuali anak remaja di Alai Parak Kopi memiliki Hanphone yang mengakibatkan anak menggunakan Hp untuk bermain game online, dan penggunaannya menjadi lewat batas yang mengakibatkan kecanduan, dari sinilah upaya orang tua dalam mengawasi anak remaja bermain game online sangat diperlukan. Pendekatan penelitian adalah kualitatif dengan tipe Deskriptif, pemilihan informan dengan teknik purposive sampling, dengan informan penelitian 20 Orang, jenis data yaitu data primer dan sekunder. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara mendalam, observasi dan wawancara mendalam. Analisis data menggunakan analisis interaktif Milles dan Huberman yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kontrol sosial yang dipelopori oleh Travis Hirsch. Teori kontrol sosial berangkat dari asumsi atau anggapan bahwa individu di masyarakat mempunyai kecenderungan yang sama kemungkinannya, menjadi “baik” atau “jahat”. Baik jahatnya seseorang sepenuhnya tergantung pada masyarakatnya. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Upaya orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan Game Online di Alai Parak Kopi yaitu memiliki beberapa cara yaitu memberikan pengawasan saat bermain game online, memberikan batasi waktu jika anak remaja bermain sendiri untuk mencegah anak agar tidak kecanduan game online, tegas terhadap anak remaja, mengajak anak remaja untuk melakukan hal-hal yang positif misalnya mengajak bermain di taman atau membersihkan rumah. Hasil pendampingan orang tua dalam mengatasi anak remaja kecanduan game online di Alai Parak Kopi adalah anak menjadi lebih fokus dalam belajar, anak menjadi lebih patuh ketika orang tuanya memberikan arahan, terhindar dari radiasi yang disebabkan oleh bermain game online, anak menjadi terkontrol dengan baik dan tidak menjadi pecandu game online.

*Kata Kunci : Anak remaja, Game online, Candu*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat pesat, baik di negara maju maupun di negara yang sedang berkembang seperti Indonesia. Salah satu teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang adalah internet. Salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu game online, yaitu game yang dimainkan oleh lebih dari satu pemain secara berkelompok melalui jaringan internet. Selain itu game ini tidak hanya dapat dimainkan oleh pemain lokal saja, tetapi bahkan hingga ke luar negeri. Di Indonesia sendiri permainan game online paling banyak digemari oleh berbagai kalangan anak-anak, remaja, maupun yang sudah dewasa. Hampir seluruh kalangan remaja mengenal game online. Mereka cukup mendominasi pada permainan ini, sehingga bisa dikatakan permainan game online pada kalangan remaja sudah mencapai tingkat yang mengkhawatirkan. Meskipun bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan seseorang di usia remaja, tetap saja yang namanya bermain secara berlebihan sangat tidak bagus untuk mereka.

Dari hal tersebut, sebagai orang tua di era digital perlu adanya pengetahuan tentang tugas yang harus dilakukan dalam mendidik anak-anaknya, dimana anak selalu menghabiskan waktu dirumah bersama orang tuanya. Adapun tugas orangtua yaitu menciptakan suasana yang nyaman dilingkungan rumah, bersikap lembut ketika menasehati anak dan selalu mengawasi aktivitas anak. Dalam mengurangi kecanduan perlu adanya peran orang tua dalam meminimalisir tingkat adiktif bermain game online pada anaknya, agar dikemudian hari dalam menjalani kehidupannya dapat berjalan dengan selaras tanpa menyebabkan efek negatif dari masalah yang tidak diharapkan. Bermain game online tentunya memberikan berbagai dampak bagi kehidupan remaja, baik itu di lingkungan sekolah, lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat, karena kecanduan bermain game online tentunya akan memberikan multi efek bagi remaja itu sendiri, baik itu berefek negative maupun

berefek positif. Untuk mengurangi dampak negative dari bermain game online tentunya memerlukan pengawasan dari orang sekitar

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam Upaya Orangtua Dalam Mengontrol Anak Saat Bermain Game Online Di Kelurahan Alai Parak Kopi Kota Padang adalah pendekatan kualitatif, untuk berusaha mengungkap dan mengkaji realita yang ada di lapangan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Penelitian kualitatif sendiri merupakan metode sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati, pada saat penelitian berlangsung saya menggunakan metode wawancara mendalam, observasi dan studi dokumen.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian pada Januari-Februari 2022 yang telah penulis lakukan dengan beberapa informan, penulis menemukan dua dampak yang ditimbulkan akibat dari bermain game online yaitu Perubahan perilaku anak secara positif dan Perubahan perilaku anak secara negatif. Bentuk perilaku anak secara positif dari bermain game online dapat dirasakan ketika tidak dilakukan secara berlebihan atau bermain dalam taraf wajar (mengetahui batasan kapan harus berhenti bermain), untuk dapat menghindari segala macam dampak negatif yang akan ditimbulkan, untuk itu anak harus bermain game online dengan taraf yang normal-normal saja. Berdasarkan hasil wawancara dengan informan di atas dapat di simpulkan bahwa remaja yang candu bermain game online ada dampak positif dan dampak negatifnya, ada beberapa dampak Positif yang timbul akibat candu bermain game online di antaranya mudah bergaul dengan sesama pemain, Menjadi banyak teman, Sedikit bisa berbahasa inggris. Selain dampak positif, candu bermain game

online juga memberikan dampak negative di antaranya adalah Remaja jadi pemalas, Sering bolos sekolah, Menghabiskan Uang, Sering berbohong

Jika melihat hasil wawancara bahwa bentuk prilaku anak remaja yang kecanduan game online ada dua hal yaitu bentuk prilaku positif dan bentuk prilaku negatif, bentuk prilaku positif yaitu melatih kerja sama dengan teman, melatih kemampuan Bahasa Inggris, dengan bermain game online bisa menambah teman, sedangkan bentuk prilaku negatif dari bermain game online adalah mengganggu kesehatan anak, dapat mempengaruhi perilaku anak remaja dalam kehidupan sehari-hari, mengalami penurunan konsentrasi.

Jika dilihat dari hasil observasi dan wawancara diatas dapat di analisis atau di ambil kesimpulan bahwa bentuk prilaku anak remaja yang kecanduan game online terdapat dua bentuk prilaku, bentuk prilaku positif dan juga bentuk prilaku negatif, bentuk prilaku positif yaitu anak remaja menjadi banyak teman, mudah bergaul, dan juga sedikit-sedikit bisa berbahasa Inggris karna yang dimainkan adalah game online Berbahasa Inggris, melatih kerja sama dengan teman, sedangkan bentuk prilaku negatif yaitu malas melakukan aktifitas lain, kurang bersosialisasi dengan masyarakat, melupakan orang terdekat disekitarnya, gangguan pada mata, keluarnya kata kasar, menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain game tanpa menjalani aktivitas lain, seperti makan, mandi, atau bekerja, mengalami masalah di rumah, sekolah, anak menjadi berbohong kepada orang lain karena dorongan untuk selalu bermain game, mengganggu kesehatan anak, dapat mempengaruhi perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari, mengalami penurunan konsentrasi.

Orang tua sangat berperan penting dalam mengawasi setiap aktivitas anaknya, orang tua yang menjaga dan memahami anaknya akan berfikir tentang sesuatu yang baik terhadap anak-anaknya, dimana orang tua harus bersikap tegas, rasional, menghormati kepentingan anak dan mengajarkan anak untuk mematuhi norma-norma yang berlaku dilingkungan masyarakat. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di Alai Parak Kopi dapat dilihat banyak tindakan anak remaja yang merugikan dan

mengarah kepada dampak negative dari kecanduan bermain game online, dari penelitian yang telah dilakukan banyak orang tua yang mengalami kendala dalam mengontrol anak remaja pada saat bermain game online, sebab anak remaja tidak selalu dalam pantauan orang tuanya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Travis Hirsch yaitu Teori kontrol sosial, berangkat dari asumsi atau anggapan bahwa individu di masyarakat mempunyai kecenderungan yang sama kemungkinannya, menjadi “baik” atau “jahat”. Baik jahatnya seseorang sepenuhnya tergantung pada masyarakatnya

## **KESIMPULAN**

Bentuk perilaku anak yang kecanduan game online di Alai Parak Kopi terdapat dua bentuk perilaku, bentuk perilaku positif dan juga bentuk perilaku negatif, bentuk perilaku positif dari bermain game online adalah anak remaja menjadi banyak teman, mudah bergaul, menjadi banyak temanya, sedangkan bentuk perilaku negatif dari bermain game online adalah, anak remaja menjadi teledor, mudah marah, lupa akan tugasnya yaitu belajar, dan juga jika disuruh menjadi mudah emosi

Upaya orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan Game Online di Alai Parak Kopi yaitu memiliki beberapa cara yaitu memberikan pengawasan saat bermain game online, memberikan batasi waktu jika anak remaja bermain sendiri untuk mencegah anak agar tidak kecanduan game online, tegas terhadap anak remaja, mengajak anak remaja untuk melakukan hal-hal yang positif misalnya mengajak bermain di taman atau membersihkan rumah. Hasil pendampingan orang tua dalam mengatasi anak remaja kecanduan game online di Alai Parak Kopi adalah anak menjadi lebih fokus dalam belajar, anak menjadi lebih patuh ketika orang tuanya memberikan arahan, terhindar dari radiasi yang disebabkan oleh bermain game online, anak menjadi terkontrol dengan baik dan tidak menjadi pecandu game online.

### DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal. 2014. *Metode penelitian kualitatif*. Jakarta : PT Grafindo persada.
- Akmarina, Y. N. (2016) *Pengaruh bermain game online terhadap efektifitas berkomunikasi dalam keluarga di kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta*, E journal ilmu komunikasi, 4(1).
- Angela. (2013) pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa SDN 15 Sido Mulyo kecamatan Samarinda, E journal ilmu komunikasi, 1(2).
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Prosedur penelitian (Suatu pendekatan praktek)*. Jakarta : Rineka Cipta.
- B. M Winn, dan J. W, Fisher. (2004). *Design of Communication, Competition, and Collaboration in Online Games*. Dipresentasikan dalam computergame technology conference Toronto, Canada.
- Bambang Warsita. (2008) *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*, Jakarta: Rineca Cipta
- Bungin, Burhan. 2007. *Penelitian kualitatif*. Jakarta : Prenada Media Group
- Elly Setyadi dan Usman Kholip. (2011). *Pengantar Sosiologi*. Jakarta:Kencana
- Goode, William J. 1991. *Sosiologi Keluarga*. Jakarta: Bumi Aksara.
- K Young, *Cyber-Disorders (2000). The Mental Health Concern for the New Millennium*.Cyber Psychology & Behavior
- Lemmens, J.S., V. P. 2009. *Development and Validation of A Game Addiction Scale for Adolescents*. Media Psycholog
- Luthfiwati. S. (2018) memahami kecanduan game online melalui pendekatan Neurobiologi, e jurnal Psikologi, 1, (1)
- M Fahrul Alam. (2010 ) *Pengertian Game online dan Sejarahnya* Bandung: Pustaka Setia
- Miles, Matthew B dan Huberman, Michael A. 1992. *Analisis data kualitatif*. Jakarta : UI Pres.
- Moleong, Lexi J. 2010. *Metode penelitian kualitatif*. Bandung : PT Remaja
- Muhammad Al-Munajjid. (2011) *Bahaya Game*. Bandung : Aqwam Jembatan Ilmu
- Ritzer, George. 1992. *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2008. *Metode penelitian kualitatif, kualitatif dan R dan B*. Bandung : Alfabeta
- Suhendi, Hendi dan Ramdani Wahyu. 2001. *Pengantar Studi Sosiologi Keluarga*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Sunarto, Kamanto. 2004. *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Falkutas Ekonomi Universits Indonesia
- Weinstein, A.M. (2010). *Computer and Video Game Addiction a Comparison Between Game Users and Non Game Users*. The American Journal of Drugand Alcohol Abuse.