

Peran Orang Tua Terhadap Anak Yang Kecanduan Game Online di Dusun Kaluppang Kabupaten Pinrang

The Role of Parents Against Children Who Are Addicted to Online Games in Kaluppang Hamlet, Pinrang Regency

Nur Fatimah^{*}, Husain Hamka, Andi Burchanuddin

Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Bosowa

^{*}email: nurf0037@gmail.com

Diterima: 4 Februari 2022 /Disetujui: 27 Juni 2022

Abstrak

Tujuan penulisan ini adalah untuk mengetahui bagaimana peran orang tua terhadap anak yang kecanduan game online dan apa solusi yang diberikan kepada anak yang kecanduan game online. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif. Data yang diperoleh melalui wawancara dan studi dokumentasi dan mengamati yang digunakan untuk membuat deskriptif, gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat, situasi, kondisi, atau fenomena dengan menggunakan data berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan objek yang diamati secara langsung, dengan memberikan pertanyaan kepada dua keluarga sebagai informan yang mewakili para keluarga lainnya yang anaknya mengalami kecanduan game online di Dusun Kaluppang, di Desa Massewae, Kecamatan Duampanua, Kabupaten Pinrang. Dari penelitian ini yaitu, (1) Peran orang tua terhadap anak yang kecanduan game online adalah dengan cara memberikan nasihat kepada anak-anaknya agar tidak bermain game online, memberikan waktu dan perhatian yang banyak kepada anak-anaknya, dan mengisi waktu kosong anak-anaknya agar tidak selalu mengingat game online, (2) Solusi terhadap anak yang kecanduan game online adalah dengan cara mengurangi jajan untuk anak-anak, dan memberikan perhatian yang lebih kepada anak.

Kata Kunci: Peran, Orang Tua, Anak, Kecanduan, Game Online

Abstract

The purpose of this paper is to find out how the role of parents towards children who are addicted to online games and what solutions are given to children who are addicted to online games. This study uses qualitative methods with descriptive analysis. Data obtained through interviews and documentation studies and observing which are used to make descriptive, systematic, factual and accurate descriptions of facts, characteristics, situations, conditions, or phenomena by using data in the form of written or spoken words from people -people and objects that were observed directly, by asking questions to two families as informants who represented other families whose children were addicted to online games in Kaluppang Hamlet, in Massewae Village, Duampanua District, Pinrang Regency. From this research, namely, (1) The role of parents towards children who are addicted to online games is by giving advice to their children not to play online games, giving a lot of time and attention to their children, and filling their children's free time. so that they do not always remember online games, (2) The solution for children who are addicted to online games is to reduce snacks for children, and give more attention to children.

Keywords: Roles, Parents, Children, Addiction and Online Games



This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

A. PENDAHULUAN

Perkembangan game online pada saat ini menjadi trend banyak anak, remaja tidak terlepas dari game online. Video game yang digemari sejak tahun 1962 dan terus

berkembang dalam berbagai ragam jenisnya, seperti nitendo, sega, dan game online. Game online dapat diartikan berdasarkan kata, game yaitu permainan, atau pertandingan sedangkan kata online dapat diartikan langsung, jadi game online adalah permainan yang dilakukan secara langsung yang memiliki sifat seductive.

Di samping permainan tersebut disuguhkan bersifat interaktif, atraktif dan menantang. Game dengan fasilitas online via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan game biasanya (video game) karena para pemain itu bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media chatting. Mengacu pada pendapat tersebut berdasarkan kenyataan bahwa game online bukan komunikasi atau chatting akan tetapi interaktif dalam pemain merupakan hal yang muncul dalam game online.

Game online mempunyai daya tarik tersendiri dimata pecinta game online, karena tampilan monitor terdapat gambar tiga dimensi yang membuat para pemain terasa nyata. Memasuki tahun 2000 game online sangat digandrungi di kalangan anak, remaja, bahkan ada orang tua menyenangi game tersebut. Khusus di kalangan remaja jenis game online yang saat ini digandrungi yaitu; Counter strike, Ragnarok, Dofus, Pokker dan Point Blank dan lain sebagainya.

Saat ini bagi remaja yang tidak memiliki fasilitas internet di rumahnya, maka mereka dapat mengakses game online tersebut di warnet (warung internet), yang pada umumnya terbuka banyak selama 24 jam (*nonstop*) dengan biaya murah. Kondisi ini membuat remaja menjadi lebih mudah untuk mengakses game online di mana saja dan kapan saja tanpa mengenal waktu, sifat permainan yang interaktif, atraktif, menantang, dan ekonomis serta kemudahan dalam mengakses permainan tersebut menjadikan banyak remaja yang kemudian menjadi kecanduan. Kondisi kecanduan tersebut akan semakin rentan apabila dipengaruhi lingkungan, terutama keluarga dalam melakukan pengawasan pada anaknya. Sementara itu orang yang kecanduan game online akhirnya dapat mengarah pada munculnya perilaku mendorong, tak acuh pada kegiatan yang lain, dan gejala aneh, seperti rasa tak tenang pada saat tidak bermain game.

Apalagi game online dirancang untuk suatu reinforcement atau penguatan yang bersifat segera begitu permainan berhasil melampaui target tertentu. Game online menyebabkan remaja terasa tertantang sehingga terus-menerus memainkannya, dan menyebabkan remaja tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, sikap kurang memiliki *self control* yang baik terhadap ketertarikannya pada game online.

Desa Massewae adalah salah satu desa yang berada di Kabupaten Pinrang. Keberadaan desa ini pun ikut maju. Hal ini ditandai dengan dibangunnya beberapa warnet dengan kecepatan akses yang cukup tinggi. Layaknya ibu kota, perkembangan game online di desa ini cukup pesat. Rasa keingintahuan yang besar bagi para remaja membuatnya ingin mencoba hal-hal yang baru. Anak-anak yang semula rajin ke sekolah, akhirnya banyak membolos dan terkesan malas, dimana pekerjaan Rumah dari sekolah sudah tidak dikerjakan, berbohong pada orang tua untuk meminta uang saku lebih dan kegiatan membantu para orang tua pun hilang akibat game online. Inilah tingkat dimana anak-anak khususnya remaja sudah masuk dalam arena kecanduan game online. Banyaknya pengaruh negatif yang timbul akibat bermain game online ini membuat penulis tertarik untuk menemu kenali bagaimana peran orang tua terhadap anak yang kecanduan game online di desa.

Perubahan sosial merupakan gejala yang melekat di setiap masyarakat. perubahan-perubahan yang terjadi di dalam masyarakat akan menimbulkan ketidaksesuaian antara unsur-unsur sosial yang ada di dalam masyarakat, sehingga menghasilkan suatu pola

kehidupan yang tidak sesuai fungsinya bagi masyarakat yang bersangkutan. (Elly M. Setiadi, dkk, 2006).

William F. Ogburn dalam (Zanden, 1990) mengemukakan bahwa ruang lingkup perubahan sosial mencakup unsur-unsur kebudayaan yang materil maupun immaterial.

Teori peran sosial adalah perspektif dalam sosiologi dan psikologi sosial yang menganggap sebagian besar kegiatan sehari-hari menjadi pemeran dalam kategori sosial (misalnya ibu, manajer, guru). Setiap peran sosial adalah seperangkat hak, kewajiban, harapan, norma dan perilaku seseorang untuk menghadapi dan memenuhi. Model ini didasarkan pada pengamatan bahwa orang berperilaku dengan cara yang dapat diprediksi, dan bahwa perilaku individu adalah konteks tertentu, berdasarkan posisi sosial dan faktor lainnya.

Menurut Horton dan Hunt (1993), peran (role) adalah perilaku yang diharapkan dari seseorang yang memiliki suatu status. Berbagi peran yang tergabung dan terkait pada satu status ini oleh Merton (1968) dinamakan perangkat peran (role set). Dalam kerangka besar, organisasi masyarakat, atau yang disebut sebagai struktur sosial, ditentukan oleh hakekat (nature) dari peran ini, hubungan antara peran-peran tersebut, serta distribusi sumber daya yang langka di antara orang-orang yang memainkannya. Masyarakat yang berbeda merumuskan, mengorganisasikan, dan memberi imbalan (reward) terhadap aktivitas-aktivitas mereka dengan cara yang berbeda, sehingga setiap masyarakat memiliki struktur sosial yang berbeda pula.

Peranan adalah kata dasar dari “peran” yang ditambahkan akhiran “an”, peran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti perangkat tingkah laku yang diharapkan dapat dimiliki oleh orang yang berkedudukan dalam masyarakat (Poerwadarminta, 1985).

Orang tua berperan dalam Pendidikan anak untuk menjadikan Generasi muda berkedudukan. Menurut Abu Ahmadi dalam Hendi Suhendi dan Ramdani Wahtu (2001), penjelasan tentang orang tua dalam pendidikan sebagai berikut. Setelah sebuah keluarga terbentuk, anggota keluarga yang ada didalamnya memiliki tugas masing-masing. Suatu pekerjaan yang harus dilakukan dalam kehidupan keluarga inilah yang disebut fungsi. Jadi fungsi keluarga adalah suatu pekerjaan atau tugas yang harus dilakukan di dalam atau di luar keluarga. Fungsi disini mengacu pada peranan individu dalam mengetahui, yang pada akhirnya mewujudkan hak dan kewajiban.

Pengertian Game Online adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online via internet, bisa menggunakan PC (personal computer) atau konsol game biasa seperti PS2, X-Box dan sejenisnya. Adapun dalam kamus Wikipedia, game online disebutkan mengacu pada sejenis games yang dimainkan melalui jaringan internet. Biasanya internet games dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana satu sama lain bisa tidak mengena. Game online adalah bentuk teknologi yang hanya bisa diakses melalui jaringan computer.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif. Sugiyono (2005) menerangkan penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif adalah “metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. “Penelitian ini dilaksanakan di Dusun Kaluppang, Desa Massewae, Kecamatan Duampanua, Kabupaten Pinrang. Yang menjadi subyek pada penelitian ini adalah dua keluarga, yang terdiri dari sepasang keluarga yang memiliki 1 orang anak, dan sepasang keluarga yang anaknya kecanduan game online adalah sibungsu atau anak terakhir. Teknik pengumpulan data yang digunakan

dalam penelitian ini adalah: Observasi (Pengamatan Lapangan), Wawancara, dan Dokumentasi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kesenangan mengakses game online dengan penggunaan waktu yang dominan dalam sehari akan menyisakan waktu yang sangat sedikit bagi remaja melaksanakan aktivitas penting lainnya, seperti makan, minum, belajar dan berinteraksi dengan orang lain. Pengaturan waktu dalam menjalankan kegiatan remaja harus sesuai dengan kegiatannya sehari-hari, jika tidak akan menimbulkan perilaku salah satu dalam diri remaja. Prilaku salah satu dapat mengarahkan remaja pada prilaku yang salah atau penyimpangan perilaku.

Tingginya peminat game online maka semakin marak pula berdirinya warnet-warnet. Memang tidak semua teknologi modern memberikan muatan positif jika tidak diwaspadai. Teknologi yang semakin berkembang bisa memberikan pengaruh negatif seperti halnya game online. Mereka yang sudah kecanduan dan menjadikan ketergantungan akan sulit menghentikan hobinya bermain game online. Karena keasyikan bermain sehingga mereka tidak sadar telah berjam-jam didepan layar komputer. Kondisi itu memperlihatkan kalau mereka sudah mengalami ketergantungan. Jika sudah mengalami ketergantungan maka pengaruhnya akan banyak diantaranya: lupa waktu, lupa belajar, dan sampai pula pada kehidupan sosialnya.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa peran orang tua terhadap anak yang kecanduan game online hanya sebatas Memberikan nasihat yang lembut dan tidak tegas terhadap anak mereka yang kecanduan bermain game online. Masih kurangnya waktu luang orang tua terhadap anak diakibatkan oleh profesi pekerjaan bertani yang membutuhkan waktu penuh berada di sawah/kebun. Masih kurangnya peran orang tua dalam membagi waktu luang anak. Upaya orang tua dalam melepaskan ketergantungan anak terhadap game online, masih sangat rendah dan hanya sebatas mengurangi uang jajan anak dan ketidak tegasan orang tua dalam membatasi waktu bermain anak di luar rumah.

Dibutuhkan ketegasan orang tua dalam memberikan reward dan punishment terhadap anak yang telah melakukan kesalahan berulang setelah dinasehati oleh kedua orang tua. Perlunya pembagian peran ayah dan ibu dalam sebuah rumah tangga, agar disisi lain anak-anak mendapatkan pengawasan yang melekat dari orang tua. Orang tua diharapkan melakukan tindakan-tindakan efektif terhadap anak, seperti mengatur batas waktu bermain anak diluar rumah dan orang tua juga harus lebih memperhatikan anak dalam menggunakan smartphone Agar anak tidak kecanduan game online,

DAFTAR PUSTAKA

- Elly M. Setiadi, dkk. 2006. Ilmu Sosial dan Budaya Dsar. Jakarta : Prenada Media Group
Esterbeg, Kristin G. 2002. Qualitative Methods in Social Research. New York: Mc Graw Hill
Hendi Suhendi dan Ramdani Wahyu. 2001. Pengantar Studi Sosiologi Keluarga. Bandung: Pustaka Setia.
Horton, Paul B. dan Chester I. Hunt. 1993. Sosiologi. Jilid 1 Edisi keenam, (Ahli Bahasa: Aminuddin Ram, Tita Sobari) Jakarta: Penerbit Erlangga
IDAI. 2000. Buku Ajar Neurogi Anak : Jakarta
Lestari Sri. 2012. Psikologi Keluarga. Jakarta: Kencana Prenanda Media Group.
Poerwadarminta. 1985. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
Merton, Robert K. 1968. Social Theory and Sosial Structure. New York: The Free Press
Soekanto, Soejono. 1990. Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta: CV. Rajawali
Syafei Saflan. 2002. Bagaimana Anda Mendidik Anak. 2. Bogor: Ghalia Indonesia
Sugiyono, 2005, Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta

- Sugiyono, 2008, Metode Penelitian Kuantitatif dan kualitatif. Bandung: Alfabeta
- Zanden. 1990. The social experience, an introduction to sociology 2. Edition. Mc Graw – Hill.
- Wangu, M., Nonci, N., & Maidin, M. R. (2021). Perubahan Perilaku Pada Masyarakat Di Sekitar Industri Pariwisata Di Labuan Bajo Kab. Manggarai Barat Provinsi Nusa Tenggara Timur. *Jurnal Sosiologi Kontemporer*, 1(1), 33–45
- Yana Sa, H., Asmirah, A., & Burchanuddin, A. (2021). Pendampingan Anak Tuna Netra SLB-A Yapti Kota Makassar. *Jurnal Sosiologi Kontemporer*, 1(2), 63–66.
- Oktavian, H., Asmirah, A., & Burchanuddin, A. (2021). Tindakan Sosial Masyarakat Dalam Penanggulangan Abrasi Pantai Di Kecamatan Alok Barat, Kabupaten Sikka, Provinsi Nusa Tenggara Timur. *Jurnal Sosiologi Kontemporer*, 1(2), 88–99.